POR SOLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nº 234 • 3,50€

Nintendo®

REVISTA OFICIAL NINTENDO 20 AÑOS



NOVEDAD

PANDORA'S TOWER

El RPG de acción más visceral

REPORTAJE

KINGDOM HEARTS 3D

Primer contacto con la aventura de Disney

EXTRA DE 16 PÁGINAS

Kid Icarus Uprising

De las filas de Smash Bros... Pit



Canarias 3,65 €

LEE LOS CÓDIGOS QR CON TU 3DS ¡Y disfruta de las pantallas en 3D!

DESCUBRE SUS MEJORES GOLPES

MARIO TENNIS OPEN

Le leyenda del tenis llega a 3DS

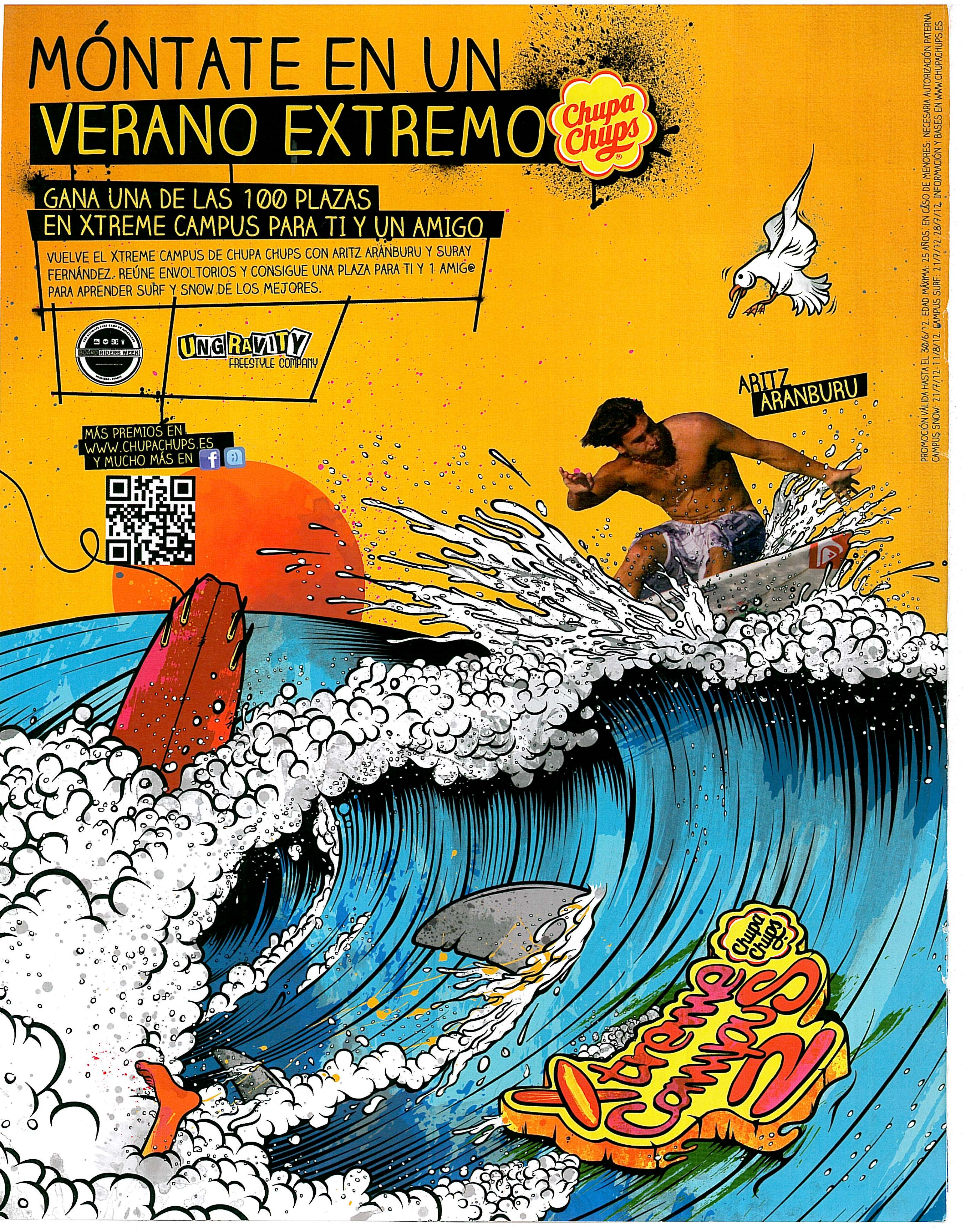
¡NO TE LO PIERDAS!

BUSCA TUS FAVORITOS

LOS MEJORES DE 2011 ¡Ya tenemos ganadores!

2 POSTERS

Inazuma Eleven 2


MÓNTATE EN UN
VERANO EXTREMO
Chupa Chups
GANA UNA DE LAS 100 PLAZAS
EN XTREME CAMPUS PARA TI Y UN AMIGO
VUELVE EL XTREME CAMPUS DE CHUPA CHUPS CON ARITZ ARANBURU Y SURAY FERNÁNDEZ. REÚNE ENVOLTORIOS Y CONSIGUE UNA PLAZA PARA TI Y 1 AMIG@ PARA APRENDER SURF Y SNOW DE LOS MEJORES.
BOARD RIDERS WEEK
UNGRAVITY
FREESTYLE COMPANY
ARITZ
ARANBURU
MÁS PREMIOS EN
WWW.CHUPACHUPS.ES
Y MUCHO MÁS EN
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30/6/12. EDAD MÁXIMA: 25 AÑOS. EN CASO DE MENORES: NECESARIA AUTORIZACIÓN PATERNA.
CAMPUS SNOW: 21/7/12-11/8/12. CAMPUS SURF: 21/7/12-28/7/12. INFORMACIÓN Y BASES EN WWW.CHUPACHUPS.ES
Xtreme Campus
Chupa Chups

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

Mario Tennis Open y los códigos QR

Este mes me apetece mucho presentaros una novedad que seguro os va a encantar. ¿Sabíais que vuestra 3DS es capaz de leer **códigos QR**? Pues sí, y nosotros los hemos incluido en **varias reviews** de este número. Cuando los veáis, enfocadlos con la cámara de la consola (previamente, desde el menú Home pulsáis L o R) y... accederéis a una galería de pantallas de ese juego **¡en tres dimensiones!** Así sabréis exactamente cómo se va a ver en vuestra consola. Sí, en la revista os podéis hacer una idea, pero no dejan de ser imágenes 2D: por fin hemos conseguido que las podáis ver en la pantalla de la 3DS, directamente. Y saboreéis el efecto de profundidad.

Estamos en ese camino. En el de aprovechar al máximo las funciones de 3DS para que podáis interactuar con las páginas de la revista. Seguro que pronto podemos daros alguna sorpresa. Bueno, de hecho, hace poco incorporamos también los **códigos demo** con los que descargar gratis demos de diferentes juegos desde la eShop. Ojalá próximamente se incorpore **Mario Tennis Open** a ese catálogo, porque es la siguiente revolución que se avecina en juegos deportivos. Si pensabais que ya se le había sacado toda la gracia a esta saga, no imagináis lo que Nintendo guarda "en la manga". Se acerca un juego que es mucho más que otro juego de tenis de Mario.

Y tanto Mario Tennis Open como **Kid Icarus**, del que puedes leer un suplemento lleno de referencias a Smash Bros. -el "otro" gran juego de su creador Sakurai-, decía que ambos juegos comparten algo más que una altísima calidad: han roto las barreras de lo que se espera de un buen videojuego, e inician un nuevo camino en el que la excelencia, las altísimas cotas de diversión y la mejor experiencia, harán posible que disfrutemos más que nunca con nuestra consola.

Juan Carlos García



> "Mario Tennis Open es el primero de una nueva generación de éxitos para 3DS



El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Rhythm Thief y Theatrhythm Final Fantasy... ¡este es mi mes musical!



Gustavo Acero
Flipo con Pandora: como le pasara lo mismo a mi novia; ah... que no tengo.



Víctor Navarro
El Bit.Trip Runner me va a borrar las huellas dactilares este mes...



Luis Galán
Mario Kart 7 sigue haciendo más cortos mis viajes en metro.



Samuel González
Inazuma Eleven 2 en mi DS: adictivo e Ideal para trayectos cortos.



Daniel Atienza
No suelto mi 3DS con Dead or Alive Dimensions y Kid Icarus Uprising.



Bruno Louviers
Enganchado a Kid Icarus... su multijugador me tiene loco.



Roberto J. R. Anderson
Mes intenso con Kid Icarus e Inazuma 2.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1. Entrevistar a **Matthew Turner**, jefe de guionistas de Assassin's Creed III.
2. Hablar con **Warren Spector**, mítico diseñador y creador de los Disney Epic Mickey.
3. Más charla. Esta con **José Manuel Iñiguez**, líder de Akaoni Studios y creador de Zombie Panic in Wonderland.
4. Asistir a **iDÉAME** y disfrutar un año más de las clases maestras y ponencias de los desarrolladores. ¡Y tocar los primeros juegos para 3DS de diseñadores españoles!
5. No faltar a la presentación de **Heroes of Ruin** que montó Nintendo, con uno de sus creadores, Dan O'Leary.

Lee el código QR con tu 3DS

y descarga la demo o visualiza pantallas 3D



Descarga la demo de eShop



Visualiza galería de pantallas 3D

Sigue estos pasos:

1. Conecta tu consola a Internet y actualízala.
2. Pulsa L o R desde el menú home de la 3DS.
3. Pulsa el botón QR code en la pantalla táctil.

Más info: qrcode.nintendo.es

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 234



página 28

Mario Tennis Open Todo sobre el juego de tenis más prometedor para 3DS. Y, además, la historia de la saga.



página 48

Pandora's Tower Análisis del nuevo "crack" de Wii.

página 34

Epic Mickey 2 viene con novedades en Wii y 3DS.



página 76

Heroes of Ruin Avance del RPG más deseado de 3DS.

Todos los juegos de este mes...


Marzo 2011
El 25 de marzo dábamos el salto a las 3D. De los 13 lanzamientos, el mejor era Street Fighter.


Abril
Los coletazos del lanzamiento nos permitieron disfrutar de un Pilotwings soberbio.


Mayo
Es el mes de Dead or Alive, con una versión impresionante hecha por el Team Ninja.




Septiembre
La consola bajó su precio y se lanzó el Programa Embajador. Además de Starfox 64.


Octubre
El 25 cumpleaños de Zelda nos regaló un Four Swords Anniversary i-m-p-r-e-s-i-o-n-a-n-t-e.


Noviembre
La caballería al ataque: Super Mario 3D Land, Sonic Generations, FIFA 12, Tetris...


Diciembre
Mario Kart 7 es la estrella, y se acompaña de Cave Story, Super Pokémon Rumble...

Recapitulemos...

La 3DS cumple su primer año

Y el balance es muy positivo. Más de 80 títulos, nuevas posibilidades de juego, y un gran futuro.


+info
Esta imagen la tomamos en febrero de 2011, en Amsterdam, durante la presentación de la consola. Nuestro director estaba más contento que nunca...

El 25 de marzo de 2011 lo tenemos bien marcado en nuestra agenda. Ese día empezaba una nueva generación de juegos, la revolución 3D sin gafas. Al precio de 250 Euros, en colores azul y negro, con un diseño estilizado y un aspecto sofisticado, Nintendo ponía en nuestras manos la tecnología del futuro. Junto a la consola, se lanzaban 13 juegos en un verdadero "ataque masivo" al jugón, que iba a encontrar propuestas muy diferentes de una calidad desigual.

El número de títulos en juego era el más alto de cualquier otro lanzamiento de la gran N, pero lo verdaderamente relevante era el apoyo que mostraban compañías clave como Capcom, Tecmo, Sega o la propia Ubisoft.

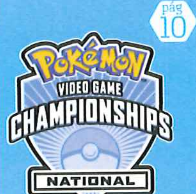
El inicio fue brillante, marcado por títulos como Street Fighter, Ridge Racer, Ghost Recon (por citar tres de licenciatarios) y Pilotwings y Nintendogs + Cats (de la propia Nintendo). Pero la máquina se detuvo hasta entrado el mes de junio, cuando volvió a dispararse con el estreno de Ocarina of Time 3D y de la eShop, que nos ofrecía dos joyas gratuitas: Pokedex 3D y Excitebike. Tras el verano, un nuevo acontecimiento iba a poner patas arriba la 3DS: Nintendo recortaba



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Que viene Connor**
Hablamos con el jefe de guionistas de Assassin's Creed III, y tenemos nuevos shots.



pág 10 **Son los mejores**
Te contamos todo lo que pasó en el campeonato de España de Pokémon 2012.



pág 14 **Así fue iDEAME**
La cuarta edición apostaba por la inspiración en los años 80 para resolver retos de hoy.



Junio
➲ **El remake de Ocarina of Time** en 3DS pone el punto y aparte en la breve historia de 3DS.



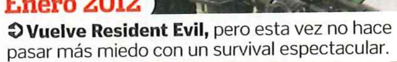
Julio
➲ **RE The Mercenaries** nos puso en el buen camino: el de acabar con todos los zombis.



Agosto
➲ **Pacman y Galaga** fueron de lo poquito destacable de un mes tórrido y para descansar.







Enero 2012
➲ **Vuelve Resident Evil,** pero esta vez no hace pasar más miedo con un survival espectacular.



Febrero
➲ **Tekken 3D** se abre hueco a fuerza de luchadores; ni Mario & Sonic se lo impiden.





Colores y packs

Del azul y negro iniciales, 3DS se ha vestido de rojo metálico, de blanco polar y de rosa coral, e incluso se ha imbuido del espíritu del 25 aniversario de Zelda con una edición épica exclusiva. Ahora tú eliges la que más te guste...

su precio hasta los 170 Euros, y compensaba a los primeros compradores con el Programa Embajador.

La maquinaria volvía a engrasarse y prometía no parar de nuevo: se anunciaban Super Mario 3D Land y Mario Kart 7 para navidades. Los dos juegos icono de Nintendo respondieron a las expectativas, y la gran N no estaba dispuesta a dejarlo pasar. Llegó Enero y Resident Evil se comió las listas de ventas junto a un nuevo accesorio que garantizaba jugabilidad máxima, el botón deslizante Pro. Desde entonces hemos ido a bombazo por mes: Tekken, Mario&Sonic...

Un año y 12 eventos

Todo empezó un 25 de marzo, con la primera consola 3D sin gafas...



...Pero antes en febrero
Asistimos a la presentación de 3DS en Amsterdam, donde además de tomar contacto con la máquina, entrevistamos al productor de Street Fighter.

Y en marzo dábamos el salto
El día 25, saltamos a las 3D. La consola se pone a la venta por **250 Euros**, junto a 13 juegos y la bendición de Buenafuente y Punset. Los títulos que más nos gustan de lanzamiento son Street Fighter IV 3D, Nintendogs+Cats, PES 2011 3D, Ghost Recon y Pilotwings.

Para mayo, Dead or Alive
Nos pasamos abril disfrutando al máximo de lo que no nos había dado tiempo de jugar en marzo. Hasta que llegan Dead or Alive Dimensions y Lego Piratas del Caribe.

Junio, Ocarina + eShop
El 17 sale a la venta Ocarina of Time 3D, juego que supone un antes y un después. Además, el día 7 se pone en marcha la eshop con la primera actualización de 3DS que viene con Pokedex 3D y el navegador.

En julio, el primer Resident
Se habla mucho de Wii U y de Xenoblade, pero EL JUEGO es RE Mercenaries, la primera invasión zombi.

Agosto de Dimensiones
Nintendo organiza Dimensiones junto a los mejores fotógrafos españoles: una exposición que muestra la creatividad y posibilidades de la lente 3D.

Septiembre y bajada de precio
Hasta los 170 Euros. Junto a ello se pone en marcha el programa Embajador, que nos regala 20 juegos de la consola virtual.

Octubre Rojo
Se anuncia un nuevo color para 3DS, el rojo metálico, y la descarga gratuita de Zelda Four Swords, una experiencia multijugador.

Noviembre con Mario
Salen Super Mario Land 3D, y Sonic Generations, pero lo brutal es que la eShop vuelve a revolucionarnos: vídeo, nuevos puzles Mii, Freaky forms...

Diciembre a toda mecha
Nuevos packs de 3DS con Nintendogs, Zelda y Mario 3D. Pero la estrella del mes es Mario Kart 7.

Enero con botón deslizante
Resident Evil Revelations + botón deslizante Pro, que permite más precisión y control con un segundo stick.

Febrero y el correo Nintendo
Una nueva actualización nos invita a usar el Correo nintendo, un sistema de mensajería exclusivo que permite enviar y recibir cartas, dibujos...

Nuevos datos

Así es el nuevo Assassin's Creed

Más pantallas e información directa del guionista del juego.

El pasado febrero, Ubisoft confirmó que la nueva entrega llegará el 30 de octubre a las tiendas de todo el mundo y que lo hará también en Wii U. Aunque todavía no sabemos ningún detalle de esta versión en concreto, hemos podido conocer algunos datos muy interesantes sobre el juego de la mano de Matthew Turner, el jefe de guionistas de Assassin's Creed III.

Todo es nuevo en ACIII

Lo primero que sorprende es el cambio de entorno. Frente a la ambientación más urbana del anterior juego (en la Italia renacentista), nos vemos las caras con un mundo salvaje y aun por conquistar: la América de 1775, en la que acaba de estallar la Guerra de la Independencia.

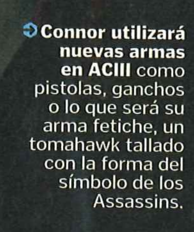
Donde antes abundaban los edificios y los personajes que se apretujaban en los mercados, ahora tendremos bosques y acantilados por escalar y feroces bestias. Además todo estará más vivo y cualquier detalle cobrará relevancia, como un rastro de sangre que nos lleva a un animal muerto y, como nos descuidemos, hasta el oso que le había dado caza. Y por si fuera poco, cada escenario sufrirá cambios con cada estación del año y alterarán la forma en que juguemos.

¿Y por qué campo y no ciudad? Sencillo, por el nuevo personaje: Connor Kenway, o Ratohnhaké:ton si nos referimos a él en su nombre de indio nativo americano, que significa "el que quita las vidas". Connor es un mestizo, con madre india y padre inglés ,que nació en medio de la naturaleza y que, por tanto, la utilizará en sus escaramuzas, ya sea empleando la característica cuchilla oculta de la serie u otras nuevas armas.

Es cierto que los carismáticos predecesores no hicieron fácil el nacimiento de un nuevo héroe, pero parece que Ubisoft ha hecho los deberes y que el trasfondo de este nuevo asesino es realmente atractivo.

¿Y sobre Wii U? Pues aun muchos rumores: que tendrá una interfaz adaptada a la pantalla táctil, desde la cual se podrá interactuar con el Animus 3.0 y ver el mapa y otros datos.

Tampoco sabemos nada de Desmond, la otra cara de la historia de Assassin's Creed, pero seguro que nos lo irán desvelando poco a poco...



Connor utilizará nuevas armas en ACIII como pistolas, ganchos o lo que será su arma fetiche, un tomahawk tallado con la forma del símbolo de los Assassins.

CONFIRMADO: ACIII LLEGA A Wii U, PERO AUN NO HAY FECHA OFICIAL. SOLO MÁS SOBRE CONNOR, EL NUEVO HÉROE.









Mucha Historia

La mayoría de acontecimientos de ACIII estarán inspirados en hechos históricos. Y las ciudades, como Boston o Nueva York, serán un fiel reflejo de las de la época.



Connor luchará contra los Templarios y los bandos en guerra sin apoyar a ingleses o americanos.

En ACIII todo es más vivo y cualquier detalle cobra relevancia, como un rastro de sangre o las condiciones climatológicas.

La vida en La Frontera

El giro a entornos más paisajísticos, abiertos, llenos de vida, es algo significativo en la saga. La Frontera será donde transcurra la mayoría de misiones, un lugar 1,5 veces mayor que Roma de La Hermandad.

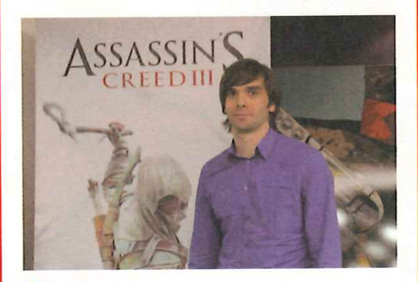






4 preguntas a Matthew Turner

Aunque no soltó ni un solo dato sobre la versión para Wii U, quisimos preguntarle algunas dudas al Jefe de guionistas del juego.



Matthew Turner visitó las oficinas de Ubisoft en Madrid para presentar ACIII.

¿Por qué el cambio de entorno y ambientación?

Tenía que dejar atrás la estética previa. Assassin's Creed III refleja de forma paralela el conflicto entre colonos e ingleses y el que había entre asesinos y templarios.

¿Y cómo será ese nuevo trasfondo?

Connor se encontrará en medio de la Revolución Americana, pero no luchando por la libertad de las colonias. Para ello, nuestro protagonistas contará con la ayuda de figuras históricas suficientemente famosas y reflejadas con todo rigor, como Ben Franklin, George Washington, el General Lafayette...

¿Qué novedades más destacadas aportará ACIII?

Este Assassins Creed es el que más tiempo de desarrollo ha tenido desde el original. El motor es totalmente nuevo, no se ha reciclado ninguno de los movimientos del personaje de los juegos anteriores, la interfaz también se ha remodelado para hacerla más intuitiva y bonita y también estrenará el nuevo Animus 3.0, más interactivo y que permite insertar todo tipo de capas de información sobre los escenarios que visitemos.

¿Qué nos puedes decir de la versión de Wii U, algún nuevo detalle?

Lo siento, en este momento no puedo decir nada sobre este desarrollo.









1

La final Máster
Fue todo un espectáculo. Se veían las caras los mejores entrenadores de España, así que no es extraño que levantaran expectación. Menudo duelo.

Pokémon Video Game Championships

Los campeones de Pokémon

Esta vez no solo cubrimos el torneo Pokémon, ¡además participamos!



+info
La final española se celebró en IFEMA de Madrid el sábado 24 de marzo. La participación fue un éxito total, pero el premio lo merecía: 12 plazas para combatir en Hawai.

El campeonato de España Pokémon 2012 contó con un participante especial: **un periodista entrenador de nuestra revista**, que aceptó el reto de vivir el torneo desde dentro. **Melkor** estaba emocionadísimo cuando se lo contamos, aunque al decirle que tendría que levantarse ¡a las 5 a.m. un sábado! le cambió la cara.

Pero no se echó atrás. Y menos cuando al llegar a IFEMA vio el tamaño de las colas (más de 400 participantes solo para la categoría Máster) y supo que había gente que se pasó toda la noche allí. A las 7.30 la expectación era total, y también los nervios, y cuando aparecieron los organizadores todo el mundo quiso ponerse en marcha y se organizó un pequeño caos. Tranquilidad, había sitio para todos en el enorme recinto. Y además, el ambiente era festivo. ¡Claro, estaba en juego una plaza para luchar en Hawai por el título mundial!

Este año los jugadores podían usar **Pokémon de la Pokédex Nacional** para formar sus equipos. La competición era con DS y los juegos Pokémon Edición Negra o Pokémon Edición Blanca.

¡En marcha!

El primer combate enfrentó a Melkor contra J15, un "tapado" con un equipo en plan troll, formado por Chansey, Volbeat y Murkrow. Tras unos comienzos titubeantes, Melkor se hizo con el control de la batalla al derrotar a Chansey con Hitmontop.

En cuarta ronda nos esperaba un rival duro de roer: Brajan, de Spanish Army, al que batallamos como nunca. El primer turno fue para olvidar: ¿un ataque Viento Hielo con Suicune? Estúpido. En el segundo, el Zapdos rival usó Protección y Porygon 2 aguantó el Escaldar de Suicune para meter Trick Room. La cosa estaba fea. El tercer turno y el cuarto parecía que nos levantábamos, pero el quinto y el sexto fueron de remate, con Rayo Hielo dejando helado a Garchomp. Total: 4-0

A la final llegaron los 4 mejores del torneo en máster, la categoría "reina": Jose Pablo García, Bryan Romero, Ravi Vazirani y Abel Martín Sanz, todos entre los 17 y los 24 años. José Pablo (alías Donsteve) y Bryan (alías Brajan) se enfrentaron en una final muy competida. Donsteve utilizó a Suicune y Cresselia para aguantar los golpes, y a Scizor y Latios para hacer daño. Brajan,

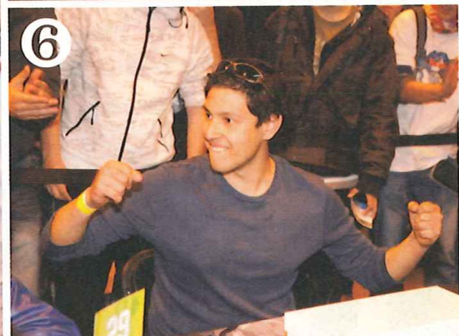












1 La final Máster enfrentó a José Pablo García contra Bryan Romero. **2 El torneo Júnior** contaba con los jugadores más jóvenes. Fíjate qué cara de concentración. **3 Bryan Romero** celebrando el 2º puesto conseguido, y el viaje a Hawai. **4 La estrategia para vencer** exigía momentos de mucha tensión. **5 Una de las mesas** de juego donde tuvieron lugar los combates. **6 Jose Pablo García** fue superando todas las rondas hasta llevarse el torneo.

EL NIVEL DEL TORNEO FUE MUY ALTO, CON COMBATES PLENOS DE ESTRATEGIA Y RESISTENCIA.

por su parte, recurría a una estrategia poco eficaz contra los Pokémon de José Pablo, que se alzó con el campeonato de España.

Poco después era el turno para los más jóvenes. Era interesante ver en sus equipos combinaciones raras de ataques que entre los mayores nunca se verían. El arrojo de la juventud...

En estas páginas tenéis la lista de ganadores de todas las categorías. Pero vamos a destacar al ganador júnior, Adrián Alonso, de 5 añitos, todo un maestro Pokémon que apenas sabe leer. Ganó sabiendo qué hacía cada botón de la pantalla táctil y con nociones muy básicas de estrategia.

Al torneo le quedaban todavía algunas cosas por ver y hacer, por ejemplo jugar una partida de cartas intercambiables, obtener un Larvitar variocolor, participar en un test de combate o disfrutar de las actuaciones de Pokémon gigantes...

La opinión del experto

Como conclusión, nuestro periodista nos cuenta que en las categorías superiores no hubo gran variedad de estrategias. Muchos equipos centrados en la pareja Hitmontop y Zapdos, para ganar velocidad, o aprovechar el stall de Cresselia o Suicune. Con Scizor, Garchomp, Latios y Terrakion aportaban el golpeo necesario para acabar con los rivales, pero el alto nivel de stall exigió un alto nivel de predicción en fases avanzadas del torneo.

A todos los ganadores suerte en Hawai, donde en agosto lucharán por el campeonato mundial de Pokémon 2012.

Todos los ganadores



Adrián Alonso es el sorprendente campeón júnior, con solo 5 años de edad.



Bryan Romero y José Pablo García, junto a conocidos Pokémon de Blanco y Negro.

CATEGORÍA JÚNIOR:
1.er puesto:
Adrián Alonso (5 años) Madrid
2.º puesto:
Daniel Fernández (10 años) Alcalá de Henares
3.er puesto:
Miguel Corrales (10 años) Alcalá de Henares
4.º puesto:
Salvador Ceballos (11 años) Madrid

CATEGORÍA SÉNIOR:
1.er puesto:
Miguel José Romero (13 años) Madrid
2.º puesto:
Alejandro Sánchez (14 años) Madrid
3.er puesto:
Adrián Mumuera (14 años) Madrid
4.º puesto:
Guillermo Martínez (15 años) S. Cruz de Tenerife

CATEGORÍA MÁSTER:
1.er puesto:
José Pablo García (20 años) Toledo
2.º puesto:
Bryan Romero (24 años) Murcia
3.er puesto:
Ravi Vazirani (17 años) Madrid
4.º puesto:
Abel Martín Sanz (22 años) Toledo



¡PARTICIPA

CATEGORÍAS

Saca el reportero gráfico que llevas dentro y enrólate con National Geographic Kids. Mándanos tus fotos en 3D hechas con Nintendo 3DS antes del 17 de junio. Y ve pensando qué premio quieres.



FOTO: JOSE B. RUIZ



LUGARES Tu sitio favorito o ese rincón secreto que has explorado.



ANIMALES Tu mascota o ese animal salvaje cazado por tu cámara 3D.





PERSONAS Posados o fotoperiodismo: muéstranos el mundo en 3D.



FOTO: RAFAEL NAVARRO

PLANTAS Enséñanos la riqueza del mundo vegetal en tres dimensiones.





OBJETOS Juega con la profundidad de las 3D para componer un bodegón.





REALIDAD AUMENTADA Creatividad para transformar el mundo real.

¿CÓMO FUNCIONA?



REGÍSTRATE. Entra en *www.nintendo.es/concursofoto3D.*

- Pincha en el botón "regístrate", lee las condiciones y completa el formulario.
- Recibirás un mail de confirmación con tu nombre de usuario y contraseña. ¡Y ya puedes participar!



MANDA TUS FOTOS. Entra en *www.nintendo.es/concursofoto3D* desde el navegador de tu Nintendo 3DS.
(puedes hacerlo fácilmente leyendo con tu consola este código).
Pincha en el botón "enviar fotografía en 3D".

- Introduce tu nombre de usuario y contraseña. (si lo has hecho anteriormente no es necesario este paso)
- Selecciona la fotografía que quieres mandar, la categoría en la que quieres participar y ponle un título.
- ¡Envíala!

ACCEDE DESDE AQUÍ

Utiliza la cámara exterior de la consola Nintendo 3DS para leer el código y así acceder directamente a la página web del concurso de fotografía 3D de Nintendo 3DS y National Geographic Kids.



Activa la cámara pulsando el botón L o R en el menú HOME.

Toca el icono que verás a la izquierda de la pantalla táctil, enfoca el código y te llevará directamente a la web del concurso.

***Nota:** la consola Nintendo 3DS debe estar conectada a internet.*

Para conocer las bases del concurso y poder participar por favor visita la pagina web: www.nintendo.es/concursofoto3D

Y GANA!



LOS PREMIOS

25 primeros premios: 1 Mario 3DS holder + 1 de estos juegos
50 segundos premios: 1 de estos juegos

EXCLUSIVOS PARA NINTENDO 3DS

EL ABC DE LA FOTOGRAFÍA 3D

Sacar y ver auténticas fotos 3D sin gafas es algo facilísimo con la consola Nintendo 3DS. Sigue unas pequeñas recomendaciones, sólo hay que encuadrar y disparar.

1 Ni demasiado cerca, ni demasiado lejos. Que el sujeto principal no esté ni demasiado cerca, ni demasiado lejos porque la foto saldrá desenfocada o con imagen doble y esto pierde el efecto 3D.

2 Busca diferentes planos en la escena. De esta manera, aumentaras la sensación de profundidad. Por ejemplo: una persona en primer plano, un árbol más atrás y una casa en el fondo.

3 Elige objetos estáticos mantén firme la consola Nintendo 3DS para evitar que la foto salga movida o que se capturen dos imágenes muy diferentes con las cámaras estereoscópicas.

4 El mundo es color. El cromatismo aumenta el efecto 3D y la falta de él favorece lo contrario, dando más sensación de imagen plana y apelmazada.

5 Mezcla luces y sombras. Recuerda que en ambientes poco iluminados se pierde calidad y que la luminosidad crea matices que añaden profundidad.



6 Explora nuevos puntos de vista y toma fotos desde ángulos distintos. Las diagonales aumentan la perspectiva de la imagen y con eso potenciamos el efecto 3D.

7 Temporizador. Para auto-retratos o fotos de situaciones especiales utiliza el dispositivo temporizador que permite disparar automáticamente. De esta manera, puedes ponerte en primer plano delante de un paisaje, por ejemplo, y sacar partido del efecto tridimensional.

8 Personaliza tus fotos a través de las aplicaciones de la consola para modificar y decorar. Muchos de los efectos te sirven para utilizarlos con primeros planos y así poder medir la profundidad entre los diferentes elementos que los componen.

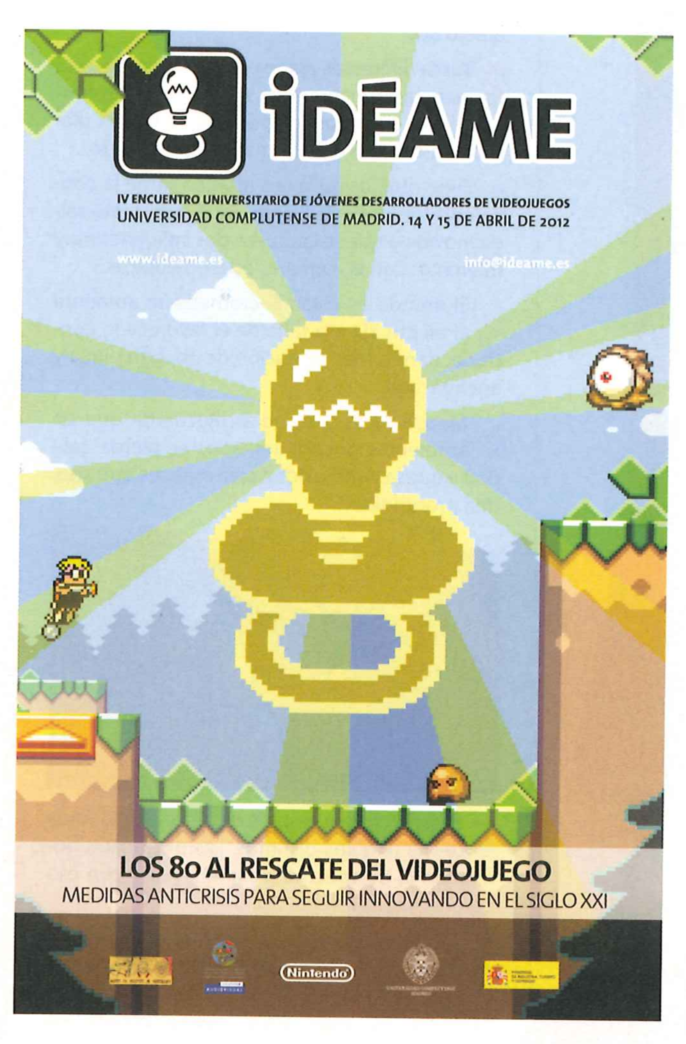
9 Opciones. Puedes modificar la sensibilidad, definición, contraste, brillo, tomar fotos en blanco y negro, sepia, negativo e incluso posterizar las imágenes. Recuerda el consejo sobre el cromatismo y utiliza todos estos ajustes manuales para conseguir un efecto 3D mucho más llamativo.

10 Sé creativo y experimenta con diversos objetos. Por ejemplo, los cristales y el agua favorecen el efecto tridimensional si los usas a modo de pantalla en primer plano.

Evento

iDÉAME: inspiración de los 80, para resolver retos de hoy

Celebrada en Madrid la 4º edición de iDÉAME: retro, buenas ideas y mucha innovación.

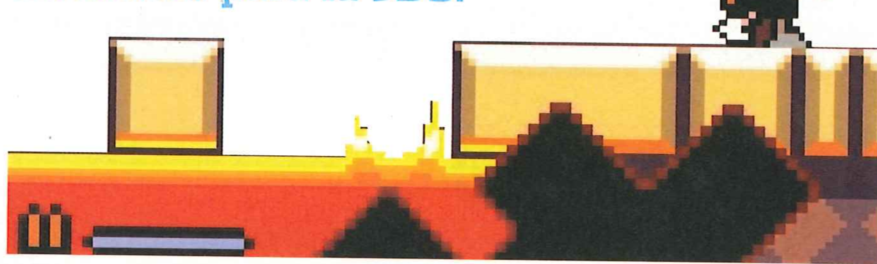


Con un cartel tan llamativo como el que veis aquí (diseñado, por cierto, por el creador de **Mutant Mudds**), no había que pensárselo mucho. Y que se celebrara por primera vez en fin de semana evitaba cualquier posible excusa. Este año, además, el tema central de iDÉAME, el foro de encuentro entre jóvenes desarrolladores y estudiantes, era el **regreso a los años 80** para encontrar inspiración. A los más talluditos nos llamaba especialmente la atención. De modo que si te hubieras pasado por allí quizá habrías podido lucir ¿tu estética ochentera? Pero no habría sido lo único. Qué va. Si hubieras ido a la cuarta edición de iDÉAME, el 14 y 15 de abril en Madrid, podrías haber **diseñado tu propio puzle 3D en Pullblox++**; hecho networking, ya sabes, contactos, con equipos de desarrollo, hacerte ver, dejarte notar; habrías visto en primicia la **exclusiva desvelada por Tyrone Rodríguez**, de Nicalis; habrías conocido a los jefes de n-Space, el estudio que ha desarrollado **Heroes of Ruin**, una de las perlas para 3DS; y habrías jugado a una nueva generación de títulos 'nacionales, como el esperado, especialmente para nuestra redacción, **Zombie Panic in Wonderland de 3DS**.

¡Una vez más, españoles al poder!

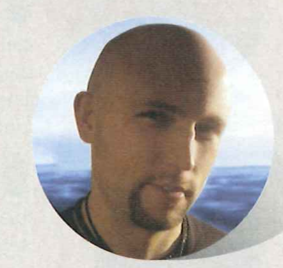
En fin, que pasó una nueva edición y el resultado anima a una quinta entrega. Y cuanto antes, mejor. No solo porque de iDÉAME puedan salir colaboraciones como la que ha provocado el estre-

En iDÉAME se han enseñado los primeros juegos españoles diseñados para la 3DS.



QUIÉN ES QUIÉN EN iDÉAME 2012

Hay más, pero estos son los rostros de la gente que más juego repartió en iDEAME 2012.



Magnus Palsson
(Distractionware)
Compositor de la banda sonora de VVVVVV, un músico jugón, loco por las melodías de los juegos, sobre todo de las clásicas.



Jools Watsham
(Renegade Kid).
Autores de Mutant Mudds, uno de los juegos de moda, son muy versátiles: también han creado Dementium para DS.



Dan O'Leary
(n-Space)
Director de Heroes of Ruin. Participó en iDÉAME con la ponencia titulada "Cómo consigo dinero para hacer mi juego".



Nacho García
(Abylight)
Director de juegos como Afterzoom y Music On. Han colaborado con Delirium Studios en su ópera prima para 3DS.





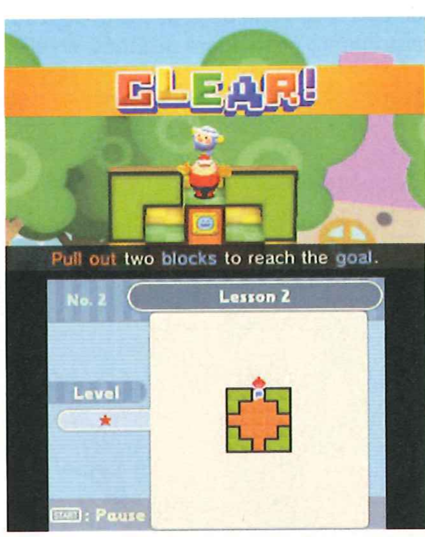
➲**Vampire Crystals** tendrá este aspecto cuando lo descarguéis desde la eShop de 3DS.

no de **Los Delirios de Von Sottendorff**, un desarrollo para 3DS de los estudios Delirium + Abylight, cuyo origen se remonta a la primera edición de iDÉAME, donde se conocieron y apostaron por un juego en equipo. Es que además tuvimos el placer de asistir a **varias clases maestras**, ofrecidas por desarrolladores pujantes -como Benjamin Neil Sorens, director Creativo de Zen Studios, o Enrique Álvarez, de Mercury Steam-, a los que había que prestar atención con las orejas, la mente y los ojos sin pestañear un segundo.

Los años 80 fueron el hilo conductor, pero no sólo se habló de sagas históricas, y del reto que supone trabajar con ellas, o de la creatividad como fórmula que está por encima de las megaproducciones. También otros aspectos, como la **financiación o el crowdfounding** atrajeron nuestra atención.

Respecto a la financiación, la ponencia "Cómo consigo dinero para hacer mi videojuego" contó con exposiciones de Irune Aguirrezábal, la delegada del gobierno vasco, que cuentan con planes específicos para financiar este tipo de proyectos, y Miguel Montesinos, creador de **Coldwar** y exalumno del Máster de videojuegos. "Ya tienes tu videojuego, ¿y ahora qué?" de Joost Van Dongen, creador de **Proun**, nos enseñó en qué falló su proyecto de venta digital; además, Pedro González, director del Máster de videojuegos de la Universidad Complutense, y Pepe Arcas, responsable de producto de Nintendo Ibérica, nos mostraron aspectos que debes dominar (además de hacer buenos videojuegos) para que tus proyectos tengan éxito.

Dejamos lo mejor para el final. Porque esta edición de iDÉAME fue la elegida por varios estudios españoles: **Enjoy Up, Shanblue, Abylight y Delirium Studios**, para presentar sus primeros juegos en 3D estereoscópicas. Así pudimos jugar con **Vampire Crystals**, de Shanblue, tanto en 3DS como en Wii; disfrutar de Los Delirios de Von Sottendorf, del que ya hemos hablado; y probar en primicia el divertidísimo Zombie Panic de 3DS, que han desarrollado los chicos de Akaoni. Hubo más juegos, sí, como Mutant Mudds, un look ochentero a tope y que sin embargo es de los que mejor aprovecha el efecto 3D de la consola; o como VVVVVV, una avvvvvventura desternillante...



➲**Pullblox** fue uno de los ganchos: hubo concurso de creación de puzles entre los asistentes.

Los juegos de iDÉAME



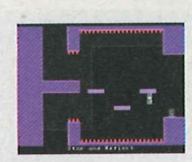
Vampire Crystals un combate entre vampiros y zombis con 4 jugadores.



Proun es un buen producto, pero no triunfó. ¿Por qué? Es lo que explicarán sus creadores, Ronimo Games.



Heroes of Ruin es el futuro de 3DS. De este juego hablan Dan O'Leary y Roberto Gª Lago, sus desarrolladores.



VVVVVV Una nave retro, 2D, no se puede saltar, un millón de peligros... ¡¡llega a 3DS!!!



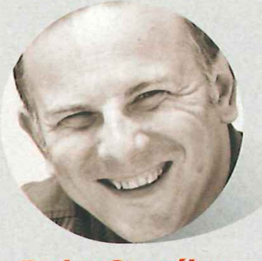
Mutant Mudds es el juego de moda en 3DS, un plataformas de look años 80 y mucha originalidad.



Arturo Monedero
(Delirium Studios)
Junto al equipo de Abylight, es el director creativo de Los delirios de Von Sottendorf y su mente cuadriculada.



Joost Van Dongen
(Ronimo Games)
El creador de PROUN habló de lo qué debemos saber además de hacer videojuegos, y de por qué algunos proyectos fracasan.



Pedro González
(Director del Máster de Videojuegos de la UCM)
Catedrático de la Facultad de Informática de la UCM y Director del Máster de Videojuegos desde 2004.



Francisco Mollá
(Shanblue)
Director de Vampire Crystals, el primer juego diseñado por el estudio valenciano para Nintendo 3DS y WiiWare.

HABLAMOS CON...



JOOLS WATSHAM
cofundador de Renegade Kid:
"Los juegos de la eShop pueden ser idénticos a los que se venden en las tiendas."

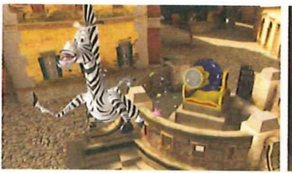
¿Cuánta gente sois en Renegade Kid y cuántos han participado en Mutant Mudds?
Actualmente somos 4 en el equipo principal. Sacamos trabajo fuera, según el juego, para generar arte y assets de audio. Mutants Mudd fue creado por tres personas: Matthew Gambrell se encargó de la programación; Troupe Gammage de la música; y yo hice el arte y el diseño.

¿Qué diferencia trabajar para cartucho y para eshop?
Una de las grandes diferencias para nosotros, respecto a la eshop, es la opción de publicar nosotros mismos. Esto nos da un completo control sobre el juego y cómo es presentado en términos de prensa, pantallas... Desde un punto de vista técnico, las diferencias son muy pequeñas.

¿Tenéis alguna limitación (de memoria, hardware, concepto) al trabajar para la eshop?
Los juegos de la eshop pueden ser idénticos a los que se venden en las tiendas. No hay limitaciones comparados con los de cartuchos. Algún día me gustaría ver juegos de 'full price' a la venta en la eshop.

¿Cómo se desarrolla para 3DS? ¿Qué se necesita?
Desarrollamos nuestro propio engine y set de herramientas para aprovechar al máximo el hardware de 3DS. Utilicé Pro Motion para crear todo el artwork. Es un gran programa. La música se creó en un mod tracker llamado Renoise. Aparte de eso, fue cuestión de planificación, documentación y diversión.

¿Qué piensa de las iniciativas como iDÉAME?
Son muy útiles. Es genial saber qué pasa dentro del mundo del software para que los demás puedan aprender y añadirlo a sus conocimientos.


Madagascar 3 se jugará en todas nuestras consolas en agosto, al mismo tiempo que la película.

Wii DS 3DS

Este verano va a ser tiempo de súper héroes

De Lego Batman a Spider-Man pasando por los bichos de Madagascar.

Verano es tiempo de calor, y **Warner, Activision y Namco Bandai** se han propuesto subir más la temperatura con sus estrenos. Aunque los que más van a sudar son los héroes que protagonizarán estos juegos, especialmente uno con capa negra, que en veranito ya se sabe lo que dicen del negro...

Hablamos de **Lego Batman 2 DC Super Heroes**, donde vamos a explorar nuevas áreas de Gotham City utilizando el batmóvil y el batwing; y no solo con Batman y Robin, también Superman, Mujer Maravilla y Linterna Verde van a darle caña a Lex Luthor y Joker. Esta entrega continuará la acción y el cooperativo de Lego Batman, con nuevas opciones de personalización y más humor, para todas las consolas.

Activision confirma el estreno de **Amazing Spider-Man** el próximo 29 de junio. Llegará a Wii, DS y 3DS concidiendo con el estreno de la película, pero su argumento nos situará después, en plena batalla por el control de Nueva York.

Un poco más adelante, **Madagascar**, la saga de Dreamworks, se asoma con la tercera entrega a Wii, DS y 3DS el 3 de agosto. El juego será una aventura circense. Así, como lo oís. Una de acrobacias dirigidas por los divertidos Pingüinos, que no se querían perder el estreno, junto a Mort, Maurice y el incomparable Rey Julien. Las versiones portátiles serán plataformas de avance lateral con misiones de sigilo.

Amazing Spider-Man llevará la espectacularidad de la película a Wii, DS y 3DS a finales de junio.



En Lego Batman 2 aparecerán un buen número de héroes de la DC: Superman, Mujer Maravilla, Linterna Verde...

El nivel de acción y el cooperativo de la entrega original serán potenciados en esta segunda parte. ¡Todos para uno!

La Iguana es uno de los últimos enemigos presentados.

Variedad y calidad son los ingredientes del cóctel de héroes que viene: humor y leyenda en Lego Batman, acción y gráficos potentes en Spidey, y buen rollo en Madagascar.



4Detalles



El Lego Batman original salió en 2008 para Wii y DS. El primero lo firma Traveller's Tales y el de la portátil, TT Fusion. Ambos tuvieron una buena acogida de público y crítica.



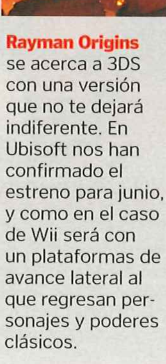
Madagascar ha visto varios juegos en Wii y DS. La primera peli tuvo su versión, además de un juego de karts, más un spin-off de los Pingüinos.



Los Transformers también caben aquí con el próximo Prime que llegará a Wii y 3DS exclusivamente a finales de año. El juego de Activision se basará en la serie de televisión de Hasbro Studios, con los Autobots luchando por salvar la Tierra de Megatron.



Rayman Origins se acerca a 3DS con una versión que no te dejará indiferente. En Ubisoft nos han confirmado el estreno para junio, y como en el caso de Wii será con un plataformas de avance lateral al que regresan personajes y poderes clásicos.







Entrevista con...
José Manuel Iñiguez

El líder de **Akaoni Studio** nos desvela cómo ha sido desarrollar su primer juego para 3DS.



Perfil

Líder y fundador de Akaoni Studio, creada en enero de 2009.

Estudió creación y producción de videojuegos en el Hall College of Technology en Nagoya, Japón.



Zombie Panic fue el primer juego de Akaoni.

Zombie Panic in Wonderland para 3DS...



Así lucirá la nueva "criatura" de Akaoni para 3DS. Recordad que aquí pudisteis leer antes que nadie que el equipo valenciano trabajaba en una versión de su éxito de WiiWare para 3DS. Ahora ya tenemos la prueba de que todo ha ido sobre ruedas, y de hecho en iDÉAME lo hemos podido probar en auténtica primicia. Lo tendréis en la eShop en unos meses.

Estáis a punto de dar a luz a vuestro primer juego 3D. ¿Cómo ha sido el nacimiento?
Realmente aun quedan unos meses para tener el juego listo y poder hacer un balance, pero está siendo tan duro y emocionante como con la de Wii. Entonces era la primera vez que usábamos un interface de las características del mando de Wii, y ahora una vez más estamos haciendo uso de características que la 3DS nos ofrece y que son totalmente nuevas para nosotros. Es un trabajo difícil, pero muy divertido.

¿Cuándo empezasteis a trabajar en él y bajo qué indicaciones?
Empezamos poco a poco el año pasado a la vez que terminábamos otros proyectos. Ahora ya estamos totalmente dedicados a Zombie Panic in Wonderland 3DS (título provisional). Las premisas que nos hemos marcado han sido volver a sorprender en todos los aspectos, tanto artístico, como técnico o en jugabilidad.

Cuando os lo planteasteis, ¿sabíais que ibais a lanzarlo en la eShop?
Sí, desde el principio ha sido un videojuego de distribución digital para la eShop.

¿Cómo es de exitosa la eShop, cuántos juegos creéis que podéis vender?
Aun no tenemos experiencia con la eShop, pero parece ser mucho más dinámica que la tienda de WiiWare y DSiWare. Esperamos vender el doble que la versión WiiWare.

¿Es aspiracional sacarlo en tarjeta física? Como el que hace un libro digital y luego se lo editan en papel...



El equipo de Akaoni Studio posa al completo para nuestra revista. Les deseamos los mejores éxitos.

En nuestro caso no le damos mucha importancia a la forma de distribución. Nos gusta la digital por su dinamismo y porque requiere menos intermediarios, pero no descartamos la física.

"CON ZOMBIE PANIC DE 3DS VAMOS A SORPRENDER EN TODOS LOS ASPECTOS: ARTÍSTICO, TÉCNICO Y JUGABLE"

¿Contasteis con alguna ayuda externa?, ¿todo lo habéis diseñado aquí vosotros?
Todo lo hacemos nosotros, pero seguimos teniendo una pequeña parte del equipo fuera de España.

¿Qué se necesita para trabajar en 3DS?
En realidad se necesita lo mismo que para cualquier otra consola. Ordenadores, y un equipo humano formado por directores, diseñadores, grafistas, animadores, programadores, músicos, traductores y beta testers.

¿Cómo es el juego respecto a WiiWare, qué cambia en esta versión?
Aun hay algunas cosas en el aire que esperamos poder incorporar. Prefiero comparar las dos versiones una vez lo consigamos.

¿Cómo veis el futuro de 3DS?
Brillante y por eso apostamos por ella. Es una buena consola con la que nos está gustando trabajar.

¿Qué os parece la iniciativa iDÉAME, de donde acabáis de regresar este año?
Es un evento interesantísimo. En los tres años que hemos participado, pudimos enseñar nuestros juegos y conocer a otros desarrolladores. De ahí han surgido colaboraciones como la nuestra con Marvelous Entertainment. También hemos podido hablar con estudiantes que aspiran a crear juegos en el futuro.



Sora

Sólo un héroe de corazón puro, digno de llevar la Llave Espada, detendrá a los Sincorazón.

Sora tiene corazón, cuerpo y alma, como todas las personas en KH. Los que sucumben a la oscuridad de su corazón lo pierden y se convierten en Sincorazón.

La Llave Espada, con su llavero la Cadena del Reino, es el arma de Sora. Tiene el poder de abrir y cerrar cualquier cerradura del universo, incluidas las de los corazones de los seres humanos.

En su lucha contra los Sincorazón, Sora ha viaja por infinidad de mundos Disney, luchando junto a Mickey, Donald, Goofy, Hércules o Simba. En sus viajes, se ha transformado en león, tritón, o vampiro.

Nació en las islas del Destino, donde se crió con la joven Kairi y el valiente Riku. Cuando los Sincorazón invadieron su mundo, Sora fue elegido portador de la Llave Espada y, con la ayuda del Rey Mickey, selló la dimensión donde habitan esos seres.

Su creador es Tetsuya Nomura, que ha trabajado en obras maestras de Square como Final Fantasy VII. En un principio, imaginó un humano con rasgos de león, y lo bautizó como Zora. Después, pasó a un diseño más "Disney".

SU DISEÑO MEZCLA A LA PERFECCIÓN EL ESTILO ANIME CON LA ESTÉTICA DISNEY



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Kingdom Hearts está a punto de debutar en 3DS. Este verano disfrutaremos de **Dream Drop Distance**, una enorme aventura en la que manejaremos a **Sora** y **Riku**, con más elementos de acción que nunca y unas nuevas criaturas para coleccionar: los **Dream Eaters**.

Los Kingdom Hearts de las consolas Nintendo



KH Chain of Memories (GBA, 2004) Enlazaba KH I y KH II, y tenía un sistema de combate con naipes.



KH 358 / 2 Days (DS, 2009) El prota era Roxas, ser nacido cuando Sora perdió su corazón (que luego recuperó).



KH Re:coded (DS, 2011) Explorábamos un mundo virtual con una copia digital de Sora creada por el Rey Mickey.

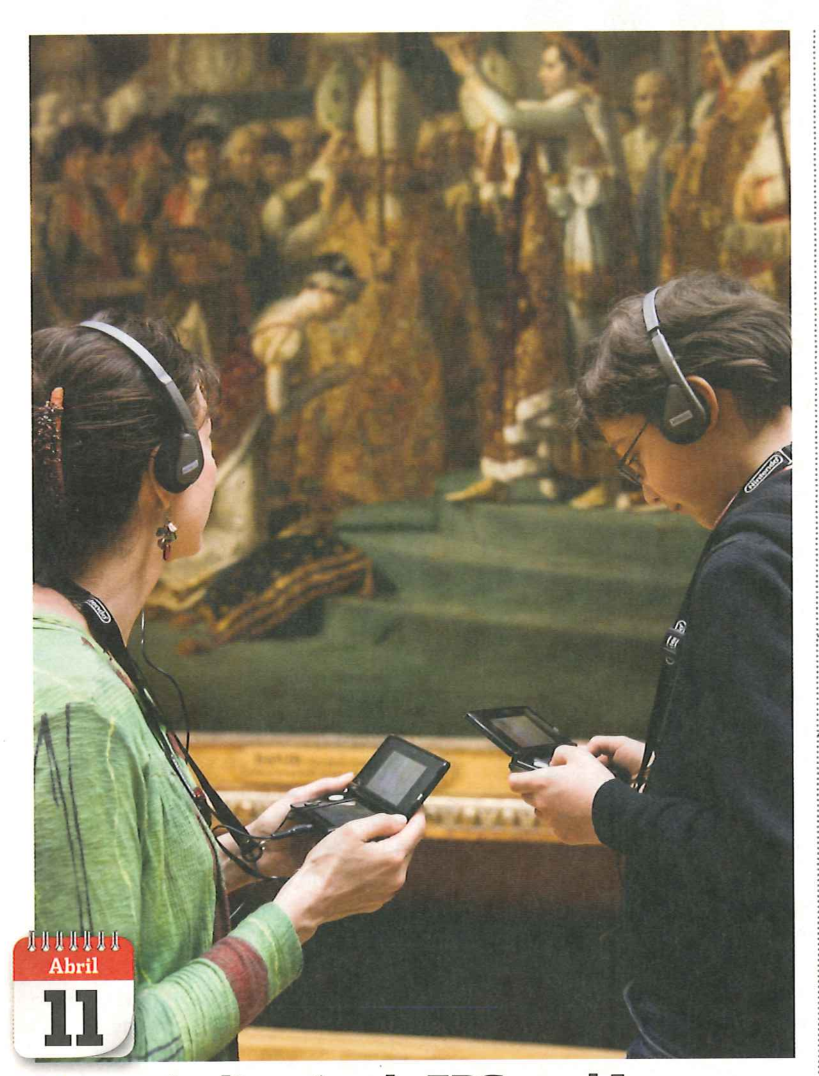


KH 3D: Dream Drop Distance (3DS, Verano 2012) La saga en 3D por vez primera... y este sí parece el auténtico Sora.



Agenda Nintendo

De 15 de abril a 15 de junio. Te damos ideas si decides ir de viaje... o disfrutar del tenis.



Abril 11

Evento Audioguías de 3DS en el Louvre

Si viajáis a París en abril y entráis en el museo del Louvre, podréis vivir una nueva experiencia junto a la 3DS. Porque la consola de Nintendo se ha convertido en la única audioguía disponible en el museo de arte más visitado del mundo. Además, La Audioguide Louvre se presenta como una herramienta con la que profundizar en el conocimiento de la cultura del Arte de un modo ameno e interactivo.

Mayo 25

3DS Mario Tennis Open

Compañía Nintendo **Género** Tenis

La cita con el tenis más divertido es dentro de nada. Y no vienen ni Nadal ni Federer, sino Mario, Luigi, Peach y toda la panda, junto a los Mii, para demostrarnos cómo se juega a esto.







Junio 7

3DS Rayman Origins

Compañía Ubisoft
Género Plataformas

Tras el buen sabor de boca que nos dejó la versión para Wii, Rayman quiere volver a sorprendernos, esta vez en 3D pero con las virtudes de siempre. O sea, saltos, lanzamientos de puño, simpatía, originalidad, frescura...

3DS/Wii Men in Black 3

Mayo 25

Compañía Activision
Género Acción/Aventura

Eres un agente de los Men in Black en entrenamiento, y tendrás que examinar pruebas, interrogar y recopilar material, además de matar a los aliens que nos quieren invadir, por supuesto.

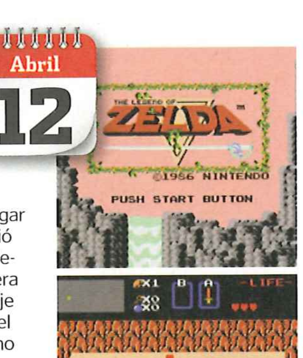


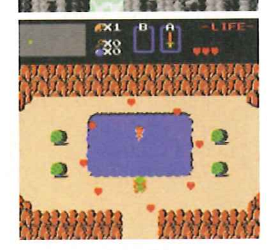
3DS The Legend of Zelda

Abril 12

Compañía Nintendo
Género Consola Virtual

Ya estás tardando en descargar de la eShop el juego que inició la leyenda sagrada de los videojuegos. Por 5 Euros, te espera un peligroso y desafiante viaje por el mundo de Hyrule con el objetivo de recuperar los ocho fragmentos de la Trifuerza y salvar a la Princesa Zelda. Te transportará a otro universo y a otro tiempo, en el que explorarás intrincadas mazmorras y descubrirás miles de secretos. Altamente recomendado.





Además...

	Consola	Fecha
SF II The New Challengers	3DS	Abril
Kingdom Hearts	Wii	verano
Threatrhythm Final Fantasy	Wii-3DS	verano
Amazing Spider-Man	Wii/3DS	Junio
Heroes of Ruin	3DS	Verano
Lego Batman 2	Todas	Verano
Madagascar 3	Todas	Otoño
Epic Mickey 2	Wii/3DS	Otoño
Transformers Prime	Wii/3DS	Otoño
Pokémon Ed. Blanca y Negra 2	DS	N/D

OJO CON...

Kingdom Hearts 3D

Dentro de unas cuantas páginas te darás cuenta de por qué destacamos este juego. Y no es solo porque la saga cumple 10 años, también porque a Square Enix le ha salido un juegazo.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 ACE ATTORNEY de DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para los lectores, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Lector contento

"Hola Revista Nintendo, llevaba algunos meses de retraso pero he vuelto a comprar la revista y cual fue mi sorpresa al ver una sección de cultura de los juegos retro. Simplemente sublime, os habéis superado y encima ¡una guía y una caja metálica gratis! Una idea, ¿por qué no una sección: "Leyendas Urbanas en los Videojuegos", donde contar las chorradas que se han llegado a inventar sobre un videojuego, un bug o simplemente una broma?"

Angelion de Gilead

Una idea Pokémon

"Hola Nintendo, tengo una idea para un nuevo juego de Pokémon. Mi idea es que en el nuevo juego se puedan fusionar los 649 Pokémon que hay. Como un remake al tipo Pokémon de Dragon Quest. Se llamaría Pokemon Fusion Battle, seguro que se convierte en un gran éxito."

Carlos Díez

Rumores, rumores

"Se rumorea por YouTube, en las páginas web sociales y en los foros, que Nintendo está trabajando en una nueva Nintendo 3DS Lite que podría sorprender esta primavera. No se si es verdad, o mentira. ¿Vosotros sabéis algo? Si es así, ¿podríais darme algún detalle? Es que mi cumpleaños cae esta primavera, y si son ciertos esos rumores, posiblemente me la regalen..."

Iván Pascual

3DS, segundo año

"El primer año de 3DS me ha gustado mucho, sobre todo gracias a juegos como Mario Kart 7 y RE Revelations. Pero estoy ansioso por ver qué sale a lo largo de 2012..."

Víctor Cacho

A por Kingdom Hearts

David Cervera Pérez

Hola, me llamo David y soy un fan de vuestra revista. ¿Saldrán Terranigma e Illusion of Time en la consola virtual de Wii? ¿Cuándo? ¿Tenéis novedades sobre Kingdom Hearts 3D? ¡Gracias!

Ojalá lleguen esos juegos a la CV, pero no hay planes al respecto. Lo que sí tenemos son datos frescos sobre Kingdom Hearts. Habrá una sección de Memorias para conocer el argumento de toda la saga, y podremos saltarnos las escenas de vídeo para verlas. El botón deslizante Pro servirá para controlar la cámara y esperamos unas 35 horas de juego, sin contar los minijuegos de los devoradores de sueños, que incluirán cartas de RA.

Mario cinco estrellas

Eric Lastra

En Super Mario 3D Land tengo 316 monedas estrellas, el mejor tiempo y bandera dorada en todos los mundos, y aun así no tengo la quinta estrella. ¿Qué me falta? También me quiero comprar Kid Icarus pero Luigi's Mansion 2 promete. ¿Cuál es mejor?



Kid Icarus Uprising acaba de salir y ya se ha convertido en un éxito: es largo, complejo y está lleno de sorpresas.

¿Te has pasado todos los niveles con Luigi? Por si acaso, repasemos cómo se consiguen las cinco estrellas: la primera, venciendo a Bowser al final del Mundo 8; la segunda, superando todos los niveles con Mario; la tercera, con Luigi; la cuarta, con bandera dorada en cada nivel; y la quinta, con todas las monedas estrella. Y si pierdes menos de cinco vidas por nivel, brillarán más. Respecto a la duda que planteas, le tenemos unas ganas tremendas a

HAZTE UNA PORTADA

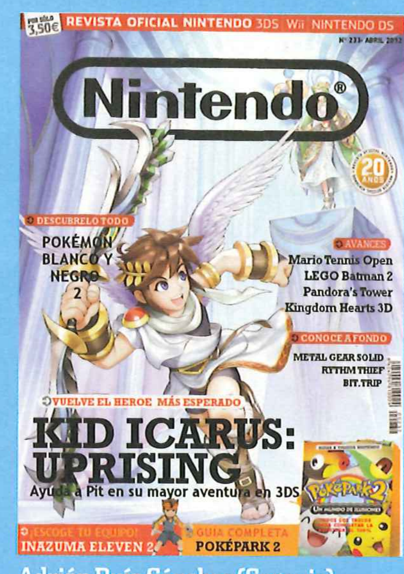
¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un Disney Universe de Wii!





Carlos Javier Rodríguez (Sevilla)



Adrián Ruíz Sánchez (Segovia)

MIRA LO QUE HAN DICHO...







"Queremos que la gente diga que Darksiders II es como el primero, pero diez veces más grande y mejor."

Joe Madureira, Director creativo del juego



"Con Wii U interactuaremos con el mando de forma muy diferente a como hacíamos antes. Si yo tuviera que hacer un juego para Wii U, sería uno único."

Hideo Kojima, Kojima Productions

"Estamos haciendo un tremendo trabajo de localización en Epic Mickey 2. En España contaremos con las voces de actores españoles, para que todos entiendan lo que dicen, las canciones..."

Warren Spector, Junction Point

"La versión para Wii U de Aliens Colonial Marines tiene mucho que ofrecer... ninguna otra plataforma puede hacer lo que hace Wii U."

Randy Pitchford, CEO de Gearbox

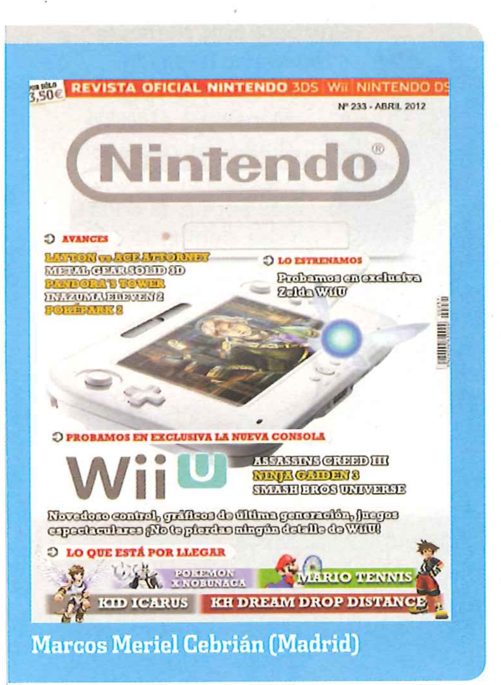
Luigi's Mansion 2, pero el inmenso Kid Icarus Uprising va a tener pocos rivales este año.

Sobre Animal Crossing

Álvaro Sáez Iñiguez

Felices 20 años, nintenderos. Me llamo Álvaro y soy de Toledo. Me gustaría saber si llegará el servicio Netflix de 3DS a España. También quiero saber cuándo llegará Animal Crossing para 3DS. ¿Sacarán uno para Wii U?

Netflix, el servicio de vídeo para ver películas y series a la carta, tenía previsto su desembarco en toda Europa a lo largo de 2012, pero parece que todavía habrá que esperar. Así que a falta de anuncios oficiales, no cuentes con él en tu consola. Pero no dudes en echar un ojo a Nintendo Video en tu 3DS todas las semanas, porque hay actualizaciones continuamente. Y los episodios de la oveja Shaun están creando afición. Por otra parte, Animal Crossing, también sin fecha, debería llegar este año a 3DS.



Marcos Meriel Cebrián (Madrid)



Animal Crossing es uno de los juegos por el que más nos preguntáis. Seguramente en el E3 de este año podamos echar mano a una versión terminada para 3DS.

Variedad aumentada

Pivo Vivancos

Hola soy Pablo. Si a Kid Icarus Uprising se juega sujetando el stylus con la mano derecha, ¿cómo jugaremos los zurdos? ¿Las tarjetas de realidad aumentada se podrán comprar en kioskos?

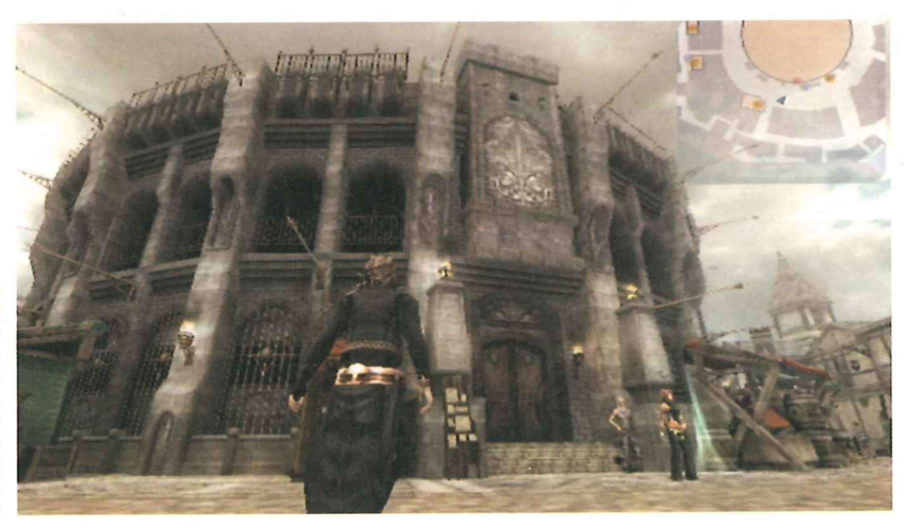
Kid Icarus incluye una opción de control adaptado para jugadores zurdos, así que podrás controlar la cámara sin problema. Por otro lado, aunque las tarjetas de RA no se comercializarán en quioscos, el catálogo de estrellas de nintendo.es ya está ofreciendo un pack de dos sobres con 12 tarjetas (cada uno con sus seis tarjetas aleatorias), por sólo 250 estrellas. ¡Todos a coleccionarlas! Y recuerda que el mes anterior la revista oficial regaló un sobre pack con 6 tarjetas.

The Last Story y Tekken

Laura Legaz

Saludos. Soy una gran seguidora de esta revista y me encantan los videojuegos. ¿Debería comprarme The Last Story para Wii? ¿One Piece para 3DS tiene algo diferente respecto a los dos de Wii? ¿Cuál es mejor: Tekken 3D o Dead or Alive Dimensions?

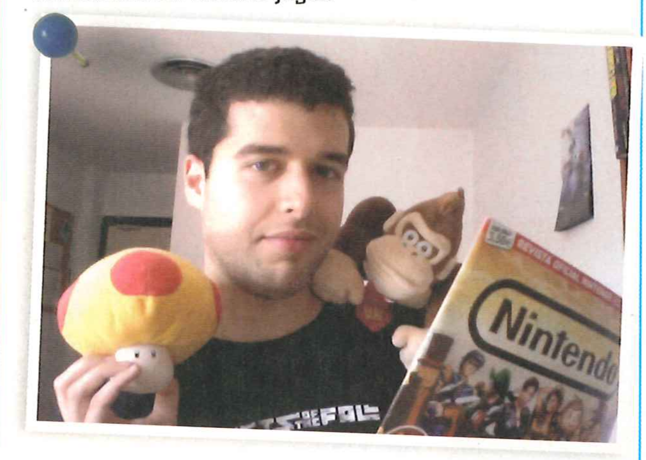
Si hay que mojarse, nos quedamos con The Last Story por su sistema de batalla y su profunda trama, pero también es cierto que Xenoblade es muchísimo más grande y complejo. Pandora's Tower es el que más acción ofrece, como verás en nuestro análisis de este mes. One Piece SP incorpora el modo Marineford y nuevos personajes, pero recuerda que no incluye el segundo episodio de Wii. Tekken gana en luchadores y golpes, y además incluye una película original para 3DS.



The Last Story convence por su sistema de batalla y su profunda trama. Es el RPG que más nos ha gustado del trío de RPG.

LOS FANS DE NINTENDO

Nacho Bartolomé. Estudiante de Periodismo y estudioso de Nintendo. No para quieto, por lo que hasta cuando se sienta un rato aprovecha para salvar el mundo de una invasión alienígena o rescatar a alguna princesa descuidada. Le divierte jugar.



Como estudioso de la cultura nintendera, ¿cómo estás viviendo esta etapa de 3DS, Wii U?
Es una etapa muy interesante, porque Nintendo se enfrenta con Wii U a eso a lo que ya nos ha "malacostumbrado": volver a poner patas arriba la industria del videojuego con nuevas ideas, que nunca se nos habrían ocurrido pero que mejoran tanto la experiencia de juego que ya no nos imaginamos jugando de otra forma. Esas ideas que el resto se ven obligados a imitar. Después de jugar a la 3DS, volver a ver las cosas en modo 2D hace que falte algo... el "nosequé" nintendero.

¿Qué ha cambiado en Nintendo desde la Super y la Game Boy?
Nintendo ha desarrollado una sorprendente capacidad para reinventarse y reinventar la industria del videojuego, que no puede permanecer igual si cambia su empresa más veterana. La clásica mejora gráfica que trae consigo cada nueva generación ya no basta: hay que aportar algo más, porque los videojuegos ya tienen muchos años a sus espaldas, pero una cosa no puede cambiar: su capacidad para divertir y sorprender. Y creo que Nintendo se ha abierto mucho, y no sólo a más público: el presi Iwata es mucho más visible y transparente que el más seco Yamauchi y que cualquier otro directivo videojueguil. ¡Benditos Iwata pregunta y Nintendo Direct!

¿Cuál fue tu primer videojuego nintendero?
Una Game & Watch panorama Screen de Donkey Kong Junior que heredé de mi padre. Pero como no conseguía que me compraran una NES o Super NES, me pasé media infancia gorroneando tardes en casa de cualquier afortunado amigo. Al final convencí a mi hermano para que se pidiera una Game Boy Pocket por su comunión y así poder arrebatársela vilmente. Concretamente con el genial Donkey Kong Land, de ahí el cariño que le tengo al gorila encorbatado. Desde entonces, no tengo remedio.

Ser nintendero para ti es...
Para mí es una pasión, pero en general creo que es tener claro que los videojuegos son diversión. Y tengo una teoría: alguien que disfruta con un fontanero saltimbanqui en un mundo de champiñones y dinosaurios de colores nunca puede ser mala gente. Los nintenderos somos la leche de majos.



El próximo Layton para 3DS podría salir en Europa entre septiembre y navidades, por confirmar.

Layton y la duda eterna

Rafa Parra

Hola, me gustaría saber si ya tiene fecha de lanzamiento El Profesor Layton y la Mascara de los Milagros. ¿Y la película de la Diva Eterna? ¿Layton Vs. Ace Attorney se venderá en España? Tengo todos los juegos de Phoenix Wright excepto el primero, ¿dónde podría comprarlo?

La Máscara Milagrosa tendría que llegar a Europa entre septiembre y diciembre (como los anteriores), pero todavía no hay fecha oficial. Como ya hemos dicho, la película no se distribuyó en España, pero sí se dobló al castellano y quizá puedas comprarla en tiendas especializadas online. Layton Vs. Ace Attorney sigue en el aire. Si quieres el primer Phoenix Wright, puedes bajártelo en la CV de Wii.

Todo sobre Inazuma

Isabel Ferro Moral

Hola RO. ¿Saldrá algún juego estilo Wizard 101 para DS o 3DS? ¿En Inazuma Eleven 2 sale Shawn en los dos juegos? ¿Y Axel? ¿Cuáles son algunos de los personajes exclusivos en la edición Ventisca Eterna? ¿Habrá entrenamientos como surf o snowboard?

Por el tipo de juego de Wizard 101 (un RPG online), te encantará el inminente Heroes of Ruin, que protagoniza uno de los avances de la revista. Sobre Inazuma, tanto Shawn como Axel aparecen en ambos juegos. El que sí es exclusivo es Syon Blaze, que es el bisnieto de Axel venido del futuro. También se puede fichar como jugadora exclusiva a Silvia en Ventisca Eterna, al igual que Gazelle, tras derrotar a su equipo Polvo de Diamantes. Si tienes la edición Tormenta de Fuego, lo conseguirás conectándote con la otra versión. Y sí, el juego incluye entrenamientos como el snowboard, de la serie de televisión.

Cazadores de mitos

Juan Menacho

Me llamo Iván y me han comprado la 3DS hace poco. Quería saber ¿saldrá un Pikmin para 3DS? ¿Cuándo llegarán Luigi's Mansion 2 y Monster Hunter Tri G? Gracias.

Pikmin 3 sólo está confirmado para Wii U, pero nos sumamos a tu deseo portátil. Nos chiflaría una futura versión para 3DS. Nintendo todavía no ha fijado las fechas de Luigi's Mansion 2 y MH Tri G, pero es casi seguro que en el E3 salgamos por fin de dudas, o sea, dentro de dos mesecillos. Atentos a nuestro número de julio, va a ser total...

NUESTRO CÓDIGO AMIGO

¡Hazte amigo de la Revista Oficial!



¿Quieres ser amigo de la Revista Oficial? ¿Te gustaría enviarnos tus dibujos a través de correo Nintendo, tus composiciones, melodías...? Toma nota de nuestro código amigo de 3DS: **3780-9100-4359.** Enviadnos vuestros códigos Amigo y estaremos en contacto directo con vosotros. Ah, sí, y también podréis conseguir los autógrafos de los miembros de la redacción. Eso sí que tiene valor, eh nintenderos...



➲**Eternal Darkness** es uno de los títulos que se especula que se diseña para Wii U.

¿Eternal Darkness 2?

José Roberto Revilla

Saludos. Os escribo para que me confirméis algo que se está hablando en internet. ¿Va a haber una secuela para Wii U de Eternal Darkness?

Amigo Rober, mira lo que ha dicho Denis Dyack, presidente de Silicon Knights: "Estamos muy emocionados trabajando en el material de próxima generación. Una licencia que es la que más nos piden. Volveremos a las raíces." Sacad vuestras conclusiones.

¡ENVÍANOS UNA FOTO DIVERTIDA!



Francisco Rodríguez
"Hola R.O. Soy un gran fan de la revista y de Nintendo desde los 9 años"



Almudena Cano
"Soy una gran fan de Zelda y quería enseñaros la manicura mi hermana; fue un trabajo de 2 horas y media pero mereció la pena, ¿no? ¿Qué os parece?"



Publicidades "viejunas"
Para nostálgicos: una publi de Mario Kart 64 y otra de Dragon Ball... en auténtica versión PAL.







Jacobo Urrea
"Os dejo dos fotos de Mario Kart 7. He logrado hacerme con el primer puesto del mundo en Montaña Wuhu. También he conseguido las tres estrellas. Feliz 20 aniversario."



Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance

Corazones de héroe

Millones de fans esperan la nueva entrega de la saga de Disney. Nosotros ya la hemos probado.

La historia de **Disney**, con sus legendarios personajes y mundos, y la sabiduría rolera de **Square**, se unieron en **2002** para crear un juego llamado **Kingdom Hearts**. Así nació una de la sagas de rol más fructíferas, exitosas y amadas por los fans durante la última década. Ahora, al mismo tiempo que se celebra el **décimo aniversario** del juego original, se acerca a **3DS** una nueva entrega de la franquicia. En junio estará a la venta, pero nosotros ya hemos jugado y te contamos sus secretos.

¿Qué son los Dream Eaters?

Nos hemos enfrentado a la oscuridad de los Sincorazón en numerosas ocasiones, pero... ¿animales de colores? La primera sorpresa de **Dream Drop Distance** son los enemigos, los llamados **Dream Eaters**. Puedes encontrarte un oso panda gigante de terribles garras, un caballo alado o una piraña voladora, y todos son bastante feroces... El porqué del ataque de estas criaturas y la ausencia de los Sincorazón es uno de los misterios de un argumento aun por revelar. Pero lo que sí está claro es que en esta aventura hay **dos héroes** que comparten protagonismo: **Sora** y **Riku**. Ambos viajarán por los mismos mundos de Disney, pero siguiendo historias paralelas... y lo mejor es que podremos saltar de una a otra cuando queramos: activando la opción **Drop** en los menús del juego, pasaremos de la trama de un héroe a la del otro, que estarán en situaciones y lugares distintos (aunque, al menos en lo que nosotros hemos jugado, siempre en el mismo mundo). Además, en determinados momentos, este **cambio de personaje será forzado por** las necesidades del argumento.

La forma de jugar con los dos protagonistas será similar: como siempre en la saga, nos encontramos con **un RPG** con **combates en tiempo real**: el botón A servirá para hacer los ataques y combos básicos, el X para ejecutar especiales (que seleccionaremos con la cruceta), con el botón B saltaremos y el Y



SORA

Se crió junto a su amigo **Riku** y su amada **Kairi**, ignorante de que él era el elegido para portar **la Llave Espada** y detener a las fuerzas de la oscuridad. Desde que asumió la responsabilidad de la Llave, ha viajado por los **mundos Disney** forjando una gran amistad con Donald, Goofy y Mickey.

DREAM EATERS

Juntos a la batalla

Sora y Riku estarán acompañados por **dos Dream Eaters** y cada uno les dotarán de nuevas habilidades. También **invocarán el poder** de un tercero. Cuántos habrá y cómo conseguirlos será un misterio... apostamos porque habrá que **derrotarles primero**.







➲Dream Drop Distance presentará un acabado gráfico lleno de color, así como algunos de los jefes más impresionantes de toda la saga.

➲ servirá para realizar acrobacias especiales... Sí, porque Riku y Sora serán más ágiles que nunca, encadenando **saltos de pared en pared** o **"grindando"** por cuerdas y raíles... **¡la acción** será frenética, más que en cualquier otro capítulo de la saga! Pero el componente rolero seguirá estando muy presente, y mejoraremos las habilidades de nuestros personajes, así como sus ataques, exclusivos de las armas de cada héroe: la **Llave Espada** de Sora y la **Devora Almas** de Riku. Ah y a la hora de combatir, los dos contarán con una ayuda extra importantísima: **¡Dream Eaters** que se han pasado al bando de los buenos!

Tus nuevos aliados

Aun no se ha confirmado cómo, pero algunos de los **Dream Eaters** que derrotemos se unirán a nosotros. Tanto Sora como Riku viajarán acompañados por dos de ellos, y podrán invocar la ayuda de un tercero. Nuestros Dream Eaters combatirán en tiempo real a los enemigos, pero además bastará con pulsar en la pantalla táctil para que cada uno desate **una hablidad especial**. Puede ser desde que Sora se suba en la grupa de un perro que salta y aplasta a los enemigos, a dotarnos de nuevas capacidades de combate, pasando por activar **minijuegos** de todo tipo para acabar con todos los malos en pantalla... Cuántos Dream Eaters podremos coleccionar es otro de los misterios, pero extraoficialmente se habla de más de 50.

Que empiece el viaje

La misión de Sora y Riku les llevará por mundos de pelis como Pinocho, el Jorobado de Notre Dame o TRON: Legacy y, claro, **Mickey**, **Donald** y **Goofy** volverán a ayudar a nuestros amigos. Además, los escenarios de cada mundo tendrán zonas de saltos, puzles sencillos y multitud de zonas secretas que descubriremos por pequeñas pistas en los muros o suelos... En decir, que **la variedad del desarrollo** y la profundidad típica de la saga están garantizados, así como opciones de **StreetPass**. Ahora, sólo nos queda esperar que llegue junio y reservarlo en las tiendas, porque lo que está claro es que será uno de los bombazos que harán grande a 3DS.

NUEVOS MUNDOS

De lo clásico a lo moderno

Como en cada Kingdom Hearts, visitaremos diversos mundos inspirados en **pelis de Disney**, y lucharemos junto a sus héroes (y contra sus villanos, claro). De momento, los cuatro revelados son inéditos en la saga, y van desde una de las primeras pelis Disney, Pinocho (1940) a la futurista y reciente TRON: Legacy (2011).



➲**En el mundo virtual de Tron,** nuestros héroes conocerán a Kevin, Sam y Quorra... y vestirán uno de sus alucinantes trajes.



➲**También visitaremos el París** del Jorobado de Notre Dame, con un recreación de la famosa catedral incluida.

Grandes héroes que vuelven... ¡en 3D!

Junto a **Sora**, el principal héroe de la saga (y a quien puedes ver en el comienzo de este reportaje), Dream Drop Distance recupera a los otros grandes protas de Kingdom Hearts: **Riku**, gran amigo y posterior rival de Sora, que volvió pronto al lado de los héroes; el **Rey Mickey**, gobernante del **Castillo Disney** y gran defensor del mundo contra las fuerzas de las oscuridad; y sus fieles lugartenientes, el valiente caballero **Goofy** y el mago de la corte, el pato **Donald**.



DONALD
El **mago** de la corte del Castillo Disney, maestro de la hechicería y tan gruñón y cabezota como heróico. Conoció a Sora cuando el Rey Mickey desapareció (en el primer Kingdom Hearts) y, junto a Goofy, fue su **compañero de viaje** por los mundos Disney.

GOOFY
El **caballero** de la corte del Castillo Disney, también capitán de su guardia... aunque **no le gustan las armas** y suele preferir el diálogo al combate para solucionar las situaciones. Su misión era acompañar al portador de la **Llave Espada** a todas partes, y así conoció a **Sora**.

RIKU
Se crió junto a su amigo **Sora** en las Islas del Destino. Por sus ansias de conocer nuevos mundos, liberó sin querer a los **Sincorazón**. La bruja **Maléfica** le corrompió con su magia y le entregó la espada **Devora Almas**, pero la naturaleza heroica de Riku le hizo volver a las filas de la luz.

MICKEY
El sabio rey del Castillo Disney lleva años luchando contra las fuerzas de la oscuridad. Es el portador de la **Llave Espada Dorada**, y por lo tanto puede abrir y sellar las puertas entre los mundos. Fue aprendiz del mago **Yen Sin**, quien le enseñó el dominio de la Llave Espada.

Pinocho es un viejo conocido de la saga, y con él volverá otro clásico de Kingdom Hearts: Pepito Grillo, viejo amigo de Sora.

El mundo de Los Tres Mosqueteros está inspirado en la peli para vídeo de 2004 que protagonizaron Donald, Mickey y Goofy.



El evento deportivo más importante del año se jugará a partir de mayo. ¡Ve entrenando tu saque!

A fondo

EL JUEGO
Te descubrimos las claves que lo convierten en impresincible

LOS TENISTAS
Las raquetas legendarias de Mario Tennis

LA SAGA
Te contamos la historia de todos los Mario Tennis

El poder de Mario es increíble. Su capacidad para hacer universal cualquier juego es legendaria, y la demuestra sobre todo en **los títulos deportivos**: pueden gustarte o no los coches, el fútbol o los deportes olímpicos, pero cuando Mario anda por medio puedes tener claro que se trata de un juego apasionante. Y una nueva prueba es **Mario Tennis Open**, título que está llamado a ser el gran superventas de 3DS en la primera mitad del año.

Tú serás campeón de tenis

Mario Tennis Open es obra de **Camelot**, estudio responsable de la saga desde el Mario Tennis de Nintendo 64. Y el objetivo es más ambicioso que nunca: colocar a este juego en popularidad y ventas al nivel de **Mario Kart 7**. La base será una propuesta accesible desde la primera partida pero con una profundidad alucinante. Si eres novato, podrás pulsar el **botón X** y tu personaje realizará un golpe genérico que variará en función de tu posición. Pero los otros botones sirven para golpes concretos: **A** para el liftado, **Y** para golpes planos y **B** para el revés. Además, pulsando **A** y **B** hacemos un globo, y con **B** y **A** una dejada. Estos golpes son mucho más precisos que el genérico y habrá que dominarlos para superar los torneos difíciles del modo para un jugador... y ni que decir tiene que para triunfar **online**. Además, manteniendo los botones pulsados realizaremos **versiones cargadas** de cada golpe. Sobre esta base, Mario Tennis Open desplegará montones de opciones, desde jugar con Miis, a un ansiado online que promete crear una fiel comunidad.



+info
Mario Tenis Open saldrá el 25 de mayo, abriendo así una campaña primavera-verano espectacular en 3DS, con títulos como **Heroes of Ruin**, **Kingdom Hearts**, **Spirit Camera**...

POR DIVERSIÓN Y OPCIONES, REPETIRÁ EL ÉXITO DE MARIO KART 7

Reportaje

Los golpes ganadores de...

Mario Tennis Op

Todo el sabor y la locura de los juegos de Mario estarán presentes en este título. Te presentamos sus claves. Todas juntas suman... ¡diversión de la buena!

1 Cámara en 3D

La nueva vista dinámica se acercará a la espalda de nuestro jugador, aumentando así el espectáculo y ofreciendo una increíble sensación de profundidad. Además, los supergolpes más potentes vendrán acompañados de movimientos de cámara alucinantes.





2 Los tenistas

El elenco completo aun se desconoce, pero ya están confirmados 11: Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Donkey, Diddy, Wario, Waluigi, Bowser y Boo. Como es habitual en la serie, cada tenista tendrá sus propios valores, reflejados en tres características: potencia, efecto y velocidad. Por lo que sabemos hasta el momento, sus características serán inalterables, no como las de los Mii, que variarán según la equipación que lleven.



3 Control a tu gusto

El versátil sistema de control pensado para novatos y expertos, del que ya hemos hablado, vendrá en tres versiones: para realizar los golpes podremos usar los botones, la pantalla táctil... y hasta el giroscopio de la consola. Habrá que probarlo a fondo para saber cómo cambia la experiencia de juego.



4 Juega con tu Mii

No podía faltar la opción de jugar con nuestro Mii, que tendrá también las tres características. Pero, atención, podrán variar en función de la equipación: raquetas, muñequeras, zapatillas... que ganaremos en los torneos. ¿No quieres, por ejemplo jugar con un traje de Bill Bala?



en



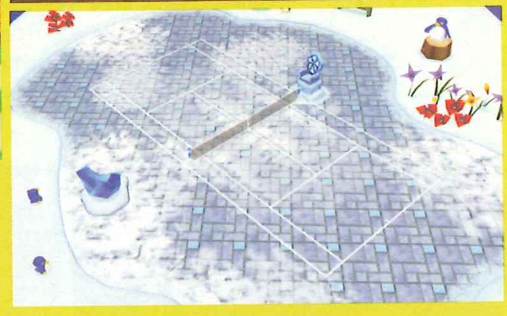


5 Los minijuegos

Serán al menos cuatro y, además de servir para entrenar... ¡serán divertidísimos! El más llamativo es Super Mario Tennis, en el que lanzamos pelotazos contra escenas de Super Mario Bros. para golpear bloques o eliminar enemigos...



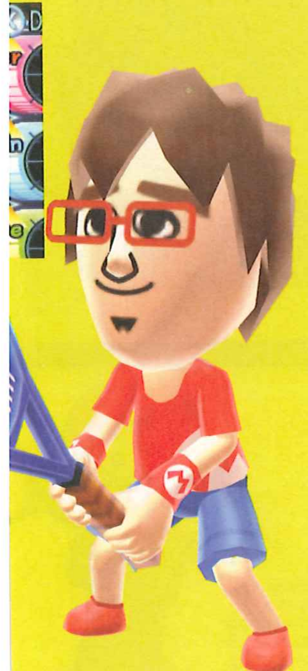


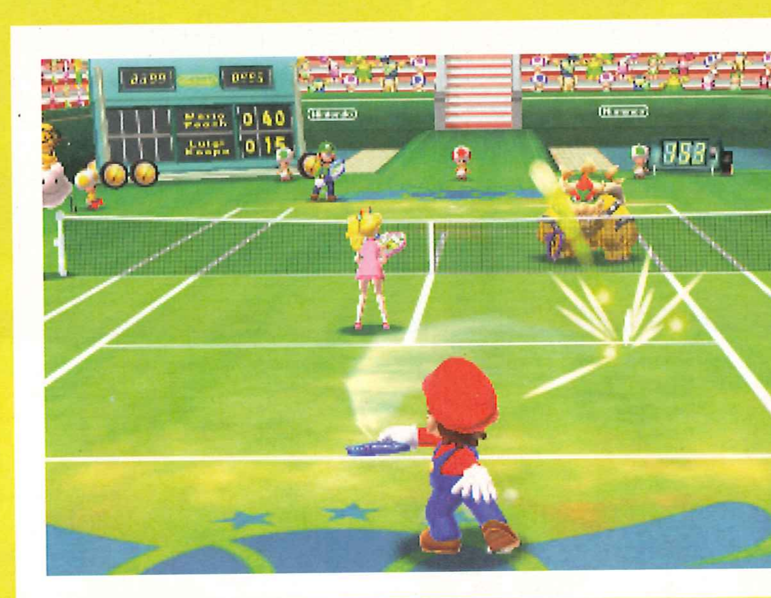




6 Las Pistas

El tenis del reino champiñón se caracteriza por jugarse en las más variadas y peligrosas superficies. Además de la típica pista de hierba del castillo de Peach, habrá una de madera en la selva de Donkey Kong, otra de hielo, otra cuya superficie tiene forma de seta... ¿Cómo rebotará la bola en cada una?





7 Juega online

En todos sus modos, el juego permitirá partidos a dobles (con nuestro compi controlado por la CPU si hace falta). También habrá Multijugador en red local... ¡y online por primera vez en la saga! Permitirá 4 jugadores, tanto amigos como jugadores de todo el mundo, y en el modo llamado "Partido Abierto" con ránking mundial de jugadores.



Así nació...

El tenis de fantasía

¿Sabías que el primer juego en el que Mario jugó al tenis también era en 3D? Fue el precursor de una saga que ya nos acompaña desde hace 12 años...



+info

El estudio **Camelot** lleva trabajando con Nintendo desde 1999. Además de **Mario Tennis** son responsables de los **Mario Golf** y de la saga RPG portátil **Golden Sun**.

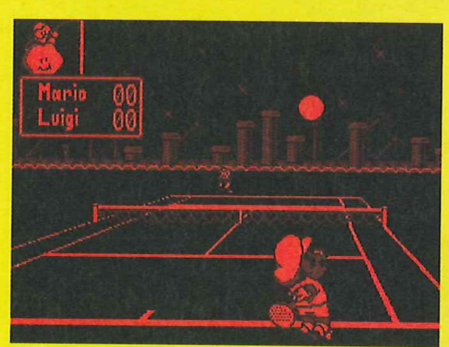
Efectivamente: Mario's Tennis fue uno de los cuatro juegos que, el 21 del julio de 1995, acompañó el lanzamiento de la consola 3D **Virtual Boy**, la máquina más arriesgada de la historia de Nintendo. Virtual Boy no cuajó, pero **Mario's Tennis** quedó para la historia como un juego con **un efecto 3D** logradísimo que enfrentaba a ocho personajes del universo Mario en dinámicos partidos de tenis. Sin embargo, el comienzo "oficial" de la actual serie Mario Tennis no se produce hasta el año 2000, gracias al estudio de desarrollo **Camelot**...

Al servicio, Mario

Camelot venía del "eterno rival". El origen de este estudio, liderado por **los hermanos Takahasi**, fue como equipo interno de **SEGA**, conocido como SEGA Development Studio. Su mayor éxito fue la saga de rol **Shining Force** pero, ya en 1995, la compañía se separó de SEGA aunque siguió creando juegos para sus consolas. Sin embargo, su destino estaba en Nintendo: tras el lanzamiento de su **Mario Golf** en 1999, se convirtió en una "second partie" de la Gran N. Y su primer gran triunfo llegó al año siguiente, en 2000, con el lanzamiento de **Mario Tennis** para **Nintendo 64**. Coincidió en las tiendas con la llegada de Virtua Tennis para Dreamcast y, para sorpresa de muchos, el juego de Mario arrancó tantos o más elogios que el de SEGA. Y su secreto era un **revolucionario sistema de control** mucho más sencillo de lo habitual: con sólo dos botones y cambiando su orden de pulsación, podíamos hacer gran variedad de golpes, a los que había que añadir **tiros especiales** y, claro está, el extra de jugar con el reino champiñón: los personajes amados por todos más un par rescatados del olvido (**Daisy y Birdo**) y uno que debutaba en este juego: **Waluigi**, la némesis de Luigi. Y, además, un modo fantasía con items especiales que daban sabor a los partidos. Los **cuatro puertos** para mandos de N64 que facilitaron increíbles partidos a dobles, y además el juego se guardaba un as: la interacción con **Mario Tennis** para **Game Boy Color**.

El hermano portátil

Pocos meses después del lanzamiento del juego de N64, en 2001, llegó a las tiendas Mario Tennis para Game Boy Color, también desarrollado por Camelot. Además de trasladar de mane-



Mario´s Tennis, precursor en 3D de la serie, se mostraba en las intensidades de rojo en la Virtual Boy.



En GameCube, la saga ofreció su cara fantástica, con "power shots" exclusivos de cada personaje.

El Transfer Pak

Las versiones de N64 y GBC de Mario Tenis aprovecharon como pocos juegos el Transfer Pack, periférico que conectaba los juegos de las dos consolas. Con él, desbloqueábamos personajes y pistas.



Algunas personajes y canchas asaban de una versión a otra.

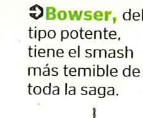
El Transfer Pak, periférico pionero en la interacción consolera.

Tenistas clásicos

Aunque la saga ha tenido ya un gran número personajes, hay unos cuantos que ya son clásicos de las pistas. Cada uno tiene sus características únicas, que los clasifican en tres tipos de tenistas: rápidos, potentes y equilibrados. ¿Qué estilo prefieres tú?



Bowser, del tipo potente, tiene el smash más temible de toda la saga.



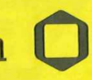
Donkey Kong, otro poderoso con tiros de largo alcance.

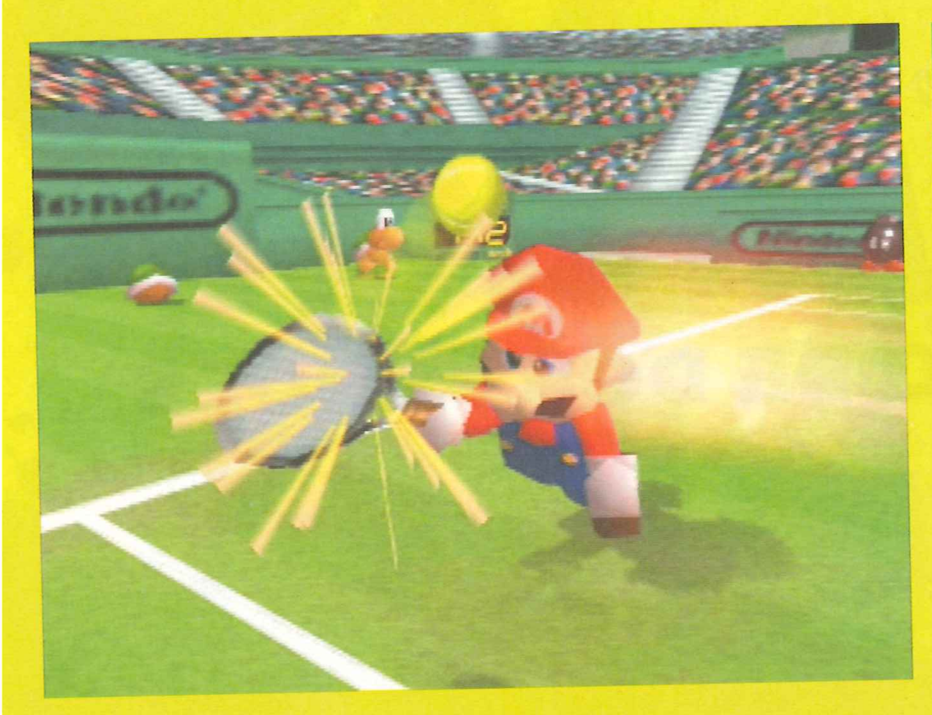


Luigi es, como Mario, un tenista equilibrado, aunque un poco más lento.



Mario es el jugador equilibrado por excelencia, y se le dan bien los globos.



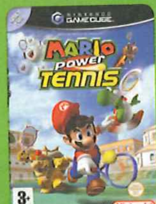


La serie completa

Cada entrega (incluyendo Mario's Tennis de Virtual Boy) ha salido para una consola distinta. Wii no tiene versión propia, aunque sí una edición New Play Control del juego de GameCube.



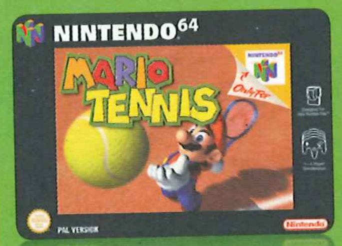
Mario Power Tennis (GBA, 2005)



Mario Power Tennis (GC, 2004)



Mario Tennis (GBA, 2001)



Mario Tennis (N64, 2000)



Mario's Tennis (VB, 1995)



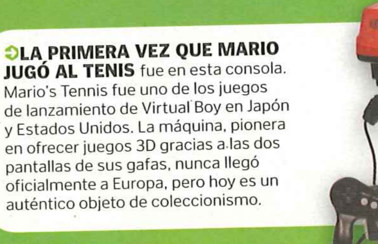
LA PRIMERA VEZ QUE MARIO JUGÓ AL TENIS fue en esta consola. Mario's Tennis fue uno de los juegos de lanzamiento de Virtual Boy en Japón y Estados Unidos. La máquina, pionera en ofrecer juegos 3D gracias a las dos pantallas de sus gafas, nunca llegó oficialmente a Europa, pero hoy es un auténtico objeto de coleccionismo.

ra admirable a la portátil el control con dos botones, el juego tenía un montón de sorpresas, como **minijuegos**, la posibilidad de jugar con personajes humanos y, sobre todo, **un modo de rol** en el que creábamos a nuestro propio tenista para hacerle crecer desde jugador novato hasta campeón de su academia.

Además, el juego era compatible con el **Transfer Pak**: metiendo el cartucho en el periférico, que a su vez se conectaba a la **Nintendo 64**, se intercambiaban datos entre los dos juegos: personajes y pistas exclusivos de cada versión se desbloqueaban en la otra.



Las versiones portátiles incluían modos roleros en los que creábamos a nuestro propio tenista.



CONTROL SENCILLO E INTERACTIVIDAD ENTRE VERSIONES HAN SIDO LAS SEÑAS DE LA SAGA

Generación GameCube

Mario Tennis se convirtió en una marca de éxito enseguida: el juego de N64 vendió **200.000 copias** en dos semanas, y eso que Nintendo 64 no pasaba por su mejor momento. Así que, con la llegada de GameCube, estaba claro que Camelot prepararía una nueva entrega. El juego salió a la venta en 2004 e incluye novedades muy interesantes, como los **Power Shots** (dos golpes especiales únicos de cada personaje), canchas inspiradas en los mundos de Mario con sus propios peligros (como, por ejemplo, fantasmas que nos ralentizan al tocarnos) y nuevos modos como **RingShot**, en el que debíamos hacer pasar la pelota por los aros que aparecían en la pista. Además, fue la primera vez en la historia que el viejo gusano enemigo de Mario, **Floruga**, era un personaje jugable. El juego se beneficiaba de la potencia de GameCube (en muchos aspectos el mejor hardware de su generación) para ofrecer unos gráficos preciosos, y se convirtió en un nuevo éxito de ventas. Además, Nintendo repitió la jugada lanzando para **GBA** otra versión en 2005, también con su modo de rol y capaz de interactuar con la de GameCube a través del **cable link**. Desde entonces, y si exceptuamos la versión **Wii Play Control** del juego de GameCube, Nintendo había dejado descansar la franquicia. Ahora, en 3DS, nos espera su nueva entrega.



Peach es una tenista técnica con un buen juego al fondo de la pista.



Toad, técnico también, pero un experto cerca de la red.



Waluigi, otro jugador técnico, destaca por la precisión de sus golpes.



Yoshi es el más veloz de todos, aunque le falta potencia.



Baby Mario es bastante rápido y una baza segura cerca de la red.


Disney
EPIC MICKEY
EL RETORNO DE DOS HÉROES

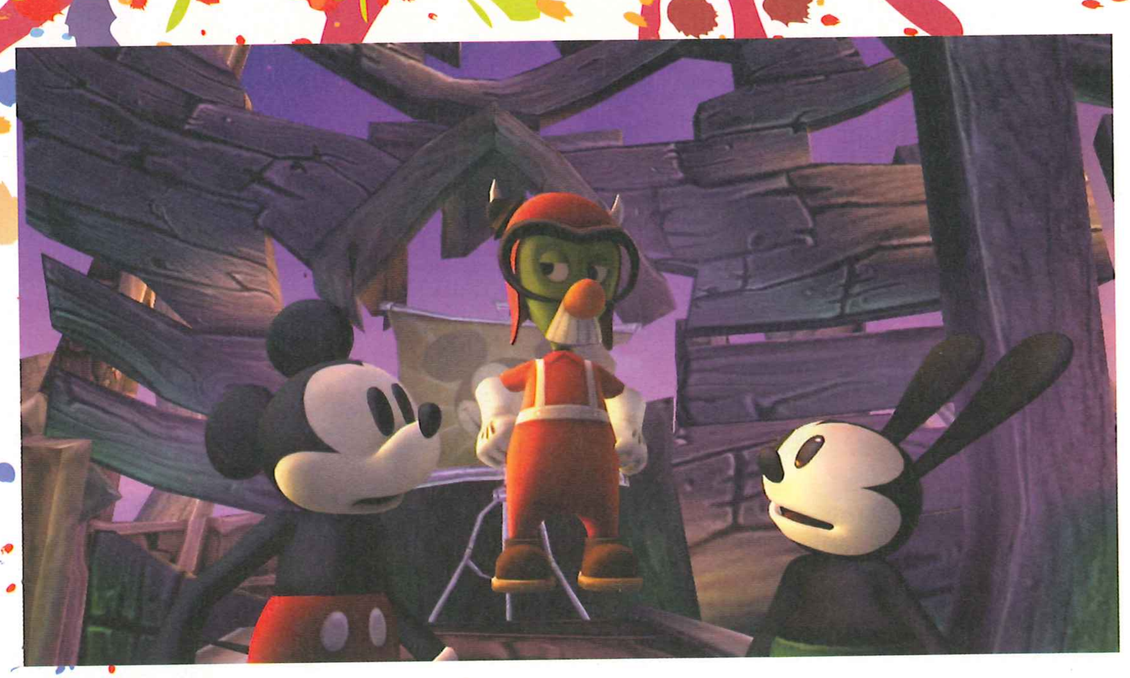


A fondo

EL JUEGO
Descubrimos las claves del juego de Wii más importante del año.

EN TRES DIMENSIONES
Datos del debut de Mickey en 3DS.

ENTREVISTA
Viajamos a París para hablar con su creador, Warren Spector.



Una secuela maravillosa

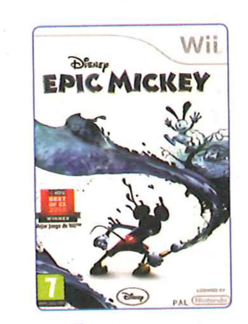
Contamos cómo será el regreso de Mickey a Wii, con su nuevo compañero Oswald.

Disney y Nintendo son compañías con mucho en común. Las dos son líderes en contenidos de entretenimiento de sus respectivos campos, cuentan con dos de los personajes más icónicos del planeta, **Mickey** y **Mario**, y su filosofía de crear diversión para todos los públicos es parecida. Por eso, no es de extrañar que el juego más ambicioso de Disney en los últimos años, **Disney Epic Mickey**, fuera una exclusiva de Wii... además de un éxito que, para gozo de todos nosotros, va a generar una maravillosa secuela.

Comienza la aventura

Con el primer juego, Disney jugó sobre seguro: le encargó el proyecto a **Warren Spector**, leyenda viviente del desarrollo de videojuegos, quien lideró al estudio de desarrollo **Junction Point**. Spector tuvo libertad para bucear en la historia del personaje y la compañía, incluyendo el material de sus más recónditos archivos. Y el resultado fue toda una declaración de amor **a la historia de Mickey** en un plataformas 3D con un desarrollo variado, creativo y que aprovechaba las posibilidades del mando de Wii. Ahora, confirmamos que la secuela llegará de nuevo a Wii **este otoño**, recogiendo las bases del primer título y mejorándolas con muchas novedades.

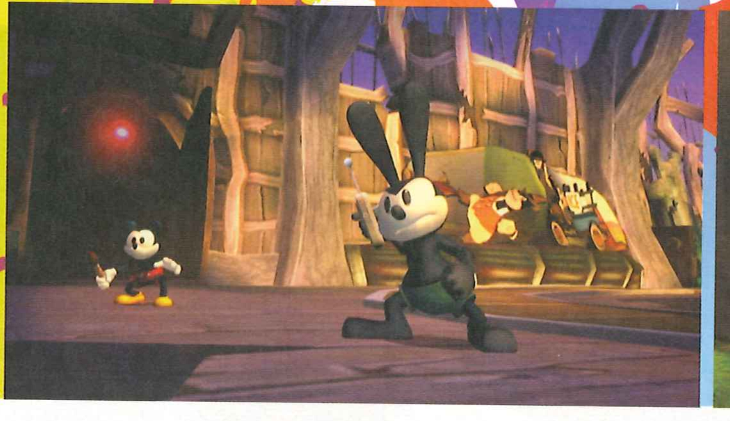
La historia nos trasladará de nuevo al **Páramo**, ese mundo donde van a parar los **personajes olvidados de Disney** en los últimos 80 años. Un nuevo peligro, aun no revelado, amenaza a sus habitantes, y Mickey volverá a ser el encargado de defenderlos... ¡pero no lo hará solo!



+datos
El primer **Disney Epic Mickey**, exclusivo de Wii, es un **plataformas 3D** maravilloso que todavía puedes encontrar en las tiendas. No lo dudes, y hazte con él.

EL MODO COOPERATIVO SERÁ LA GRAN SORPRESA: OSWALD QUIERE PROTAGONISMO





El segundo héroe, claro, no será otro que **el conejo Oswald**. Rescatado del olvido por Spector en el juego anterior, este personaje es el precursor de Mickey, creado por el mismísimo Walt Disney antes de fundar su compañía para los estudios Universal. Antihéroe en el primer juego, en esta secuela será el segundo héroe del que habla el subtítulo, **el Retorno de Dos Héroes**. Y claro, esto abre el camino para un modo a pantalla partida en el que **dos jugadores simultáneos** disfrutaremos de la aventura. En solitario, habrá que intercalar el control de los dos héroes y, claro, cada uno tendrá su propias habilidades.

SERÁ UN MUSICAL: LOS PROTAS CANTARÁN EN LOS VÍDEOS

Saltos y fantasía

El alma del juego volverá a ser la exploración de **mundos 3D** con muchas zonas de plataformas. Pero manejar a dos personajes marcará ahora las diferencias. Mickey recuperará su fantástico **pincel mágico** para pintar o borrar escenarios y enemigos, con las consecuencias que ello conlleva: desde descubrir zonas secretas a revelar plataformas. Y Oswald usará una herramienta igual de fantástica: **un mando a distancia** con el que electrificar los objetos. Ni que decir tiene que esto nos vendrá de perilla para, por ejemplo, activar mecanismos. Pero lo mejor es que **Mickey y Oswald** combinarán habilidades. Por ejemplo, Mickey se colgará de las piernas del conejo, y este usará sus orejas como las aspas de un helicóptero para que los dos personajes cubran grandes **distancias por el aire**. Ah, y la combinación del chorro del pincel y el rayo del mando sobre un enemigo, puede tener consecuencias imprevisibles.

Además, el toque aventurero del juego seguirá siendo muy importante: hablaremos con **los habitantes del Páramo**, que nos encargarán misiones de todo tipo... y, de nuevo, nuestras decisiones serán clave. En el primer juego, había muchos puntos en los que podíamos elegir entre dos soluciones, por ejemplo, **rescatar un Gremlin** atrapado o recoger un tesoro. Estas decisiones marcaban los poderes de Mickey... pero Spector quiere que en **Epic Mickey 2** la cosa vaya más allá. Sin haber entrado aun en detalles, habrá un modo de juego llamado **"PlayStyle Matters"**, es decir, "la forma de jugar importa", en el que nuestras decisiones tendrán más consecuencias que nunca. Como si del famoso mantra de Spider-Man se tratase, "un gran poder conllevará una gran responsabilidad", y Spector asegura que **siempre afrontaremos** las consecuencias de nuestros actos.



Mickey seguirá usando su pincel, pero la llegada de Oswald, con un mando a distancia mágico, traerá nuevas mecánicas de juego.

Musical estilo Disney

Este desarrollo variadísimo se verá completado por zonas de **plataformeo 2D** (que, a diferencia del primer juego, pare-

Y PARA 3DS...

Epic Mickey Power of Illusion

Será un plataformas 2D, secuela del mítico Castle of Illusions estrenado en Megadrive. Contará con cameos de otros héroes Disney. Según Spector: "Aprovechará las posibilidades de las 3D, y pondrá la magia de Disney y el histórico Castillo de las Ilusiones en tus manos".

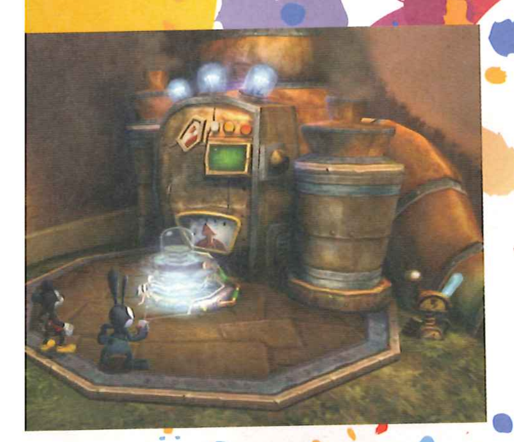


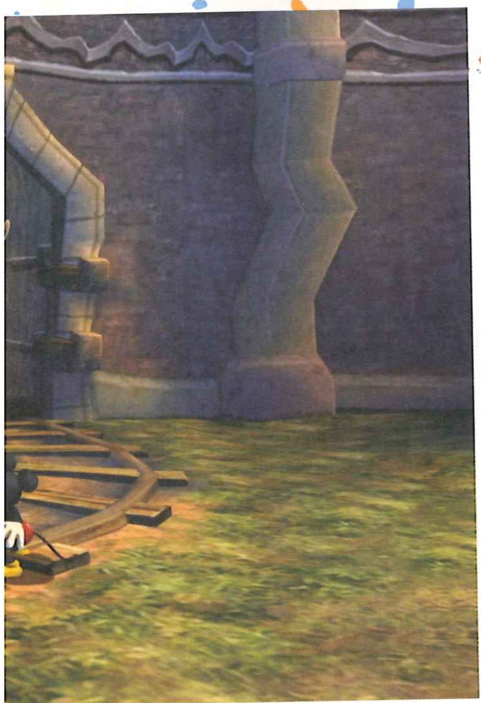
Mickey protagonizará un precioso plataformas en 2D de corte clásico. Será una secuela de Castle of Illusions



Sí, ese es la Bestia. Mickey visitará escenarios de pelis clásicas y utilizará su famoso pincel mágico.







ce que no serán niveles independientes sino que se integrarán en los escenarios normales) y, sobre todo, con una puesta en escena absolutamente mágica. Para que te hagas una idea, **el juego será... ¡un musical!** Sí, muchas de las escenas de vídeo que desarrollarán la trama incluirán **canciones** en las que oiremos a Mickey, **Oswald** (que tiene voz por primera vez, ya que era un personaje de cine mudo) o al mismísimo **Mad Doctor**.

El encargado de componer estos temas será James Doodley, que ha colaborado en pelis del calibre de 'Piratas de Caribe'. Aun más sorprendente: Spector asegura que podremos elegir "tonos e instrumentos" de estas melodías... un enigmático sistema para dar nuestro toque a la banda sonora, y una muestra más de que **Epic Mickey 2** será un título muy especial.

Nuestra cita con él será el próximo otoño, y mucho tienen que cambiar las cosas para que no sea el juego de las Navidades en Wii.

Tres preguntas a... Warren Spector

Genio, director y productor de Epic Mickey 2.



Warren Spector charló con la Revista Oficial en París, donde presentó Epic Mickey 2.

¿Cómo ha sido el desarrollo de este segundo Epic Mickey?
Ha sido diferente a lo que pasó con el primero. Lo que ocurrió entonces yo lo describiría así: una de las compañías de medios más importantes del mundo me otorgó el puesto de ejecutivo de alto nivel. Me proporcionaron las llaves del reino y dijeron "no la has fastidiado". Así que creo que ha sido más sencillo. Se trataba de ser respetuoso con la propiedad intelectual más grande de Disney...

Pero, ¿qué diferencias vamos a observar entre las dos entregas?
La base es ofrecer a los jugadores una historia interesante. Hago los juegos que deseo porque son los que quiero jugar. Dicho esto, además de mejoras gráficas, como mayor resolución o texturas más definidas, contaréis con un modo cooperativo. Además, todos los personajes tendrán voces, estamos haciendo un trabajo de localización tremendo, incluyendo cada palabra, las canciones... en España vais a escuchar a actores españoles. En este sentido es un proyecto bastante grande. Por último, hemos añadido nuevas habilidades aquí y allá, aunque no puedo hablar de ellas aun, espero que lo entendáis, junto a una historia totalmente nueva, claro está.

¿Puedes dar más detalles del cooperativo?
En este modo podréis entrar y salir cuando queráis. Realmente, sentía incertidumbre acerca de una aventura para más de un jugador. Experimentamos con el multijugador hasta que creí que era el momento de contar historias para más de uno. Nada de juego competitivo, ni de combates cooperativos, sino la idea de vivir una aventura en compañía. Este es el primer proyecto de este tipo en Junction Point.



"HAGO LOS JUEGOS QUE DESEO PORQUE SON LOS QUE QUIERO JUGAR"

Perfil **Trabaja para** Disney **Es un desarrollador clave** para la industria desde los 90. **Ha creado** Ultima, Deus Ex, Thief Deadly Shadows...

Los mejores de 2011

Ya tenemos todos los ganadores, y no aguantamos más para contároslos. Un año más, gracias a vuestras votaciones podemos premiar a los mejores productos de 2011. Enhorabuena.

Nintendo 3DS



De las tres consolas nintenderas en liza, el trofeo se lo lleva la más moderna. Nacida el 25 de marzo de hace un año, convence al 61% de los votantes (por un 28% que elige Wii, y un 11% que vota por DS). El resultado premia la apuesta por la innovación, los nuevos retos y la capacidad para sorprender de Nintendo. Lo cual nunca ha estado reñido con la calidad y diversión de sus juegos, en gran parte responsables de este éxito. ¡Es la mejor consola de 2011! Y desde luego la que más alegrías y sorpresas va a darnos. Tanto con la genialidad de estrenos como Kid Icarus, como con funcionalidades que no dejan de crecer.



Zelda
Skyward Sword



El último juego de Zelda ha barrido. Así, sin contemplaciones. Ha sido elegido mejor título de Wii y mejor juego absoluto. Y con total merecimiento. En nuestra review, publicada en el número 229, ya dijimos que Zelda "había cambiado nuestras vidas" y lo corroboramos con una puntuación de 99. Unos cuantos meses después, seguimos pensando que es una aventura tan grande, y que ha cuidado tanto los detalles, que la sientes en todo momento como una experiencia propia. En su complejo y bestial universo hay más cosas por vivir de las que jamás has visto en Wii.





Xenoblade
Chronicles

2º PUESTO
8%
DE LOS VOTOS
MEJOR JUEGO DE Wii

La nueva generación RPG propuesta por Nintendo ha calado hondo. El juego de Monolith recibe más votos que el shooter de moda, pero no solo porque molan los RPG: también porque está brillantemente ejecutado y te atrapa desde el primer instante.



Call of Duty
Modern Warfare 3

3er PUESTO
5%
DE LOS VOTOS
MEJOR JUEGO DE Wii

El rey de la acción en primera persona es, además, medalla de bronce en este podio. Su halo de prestigio es evidente, pero cómo sobresale la versión de Wii no lo sabéis todos. Y no son solo sus gráficos, es también su tremendo online.





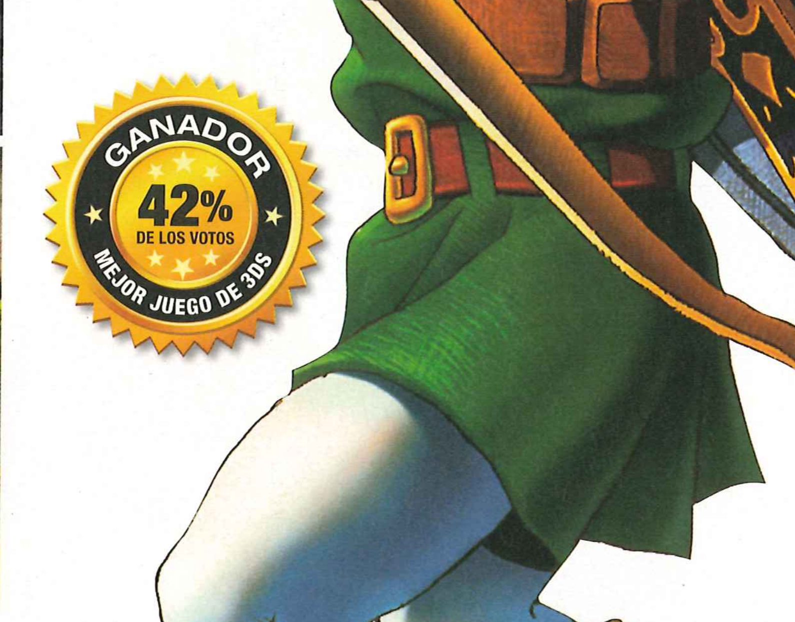
Zelda
Ocarina of Time 3D

Bienvenidos al renacer de la Leyenda de Zelda. Así abríamos la review que publicamos en el nº 224. Y así la cerrábamos: sigue siendo el mejor juego del mundo. La puntuación: un 96. Y si miramos las listas de ventas, siempre en las primeras posiciones. Todo bien unido con pegamento nintendero da forma a este primer puesto, que remarca el dominio de Zelda en su año más especial. Otro homenaje al 25 aniversario de la saga. Este Ocarina of Time 3D es un remake de la aventura de Nintendo 64, pero además de añadir un efecto 3D alucinante, nos daba otra ventaja caída del cielo: la pantalla táctil.







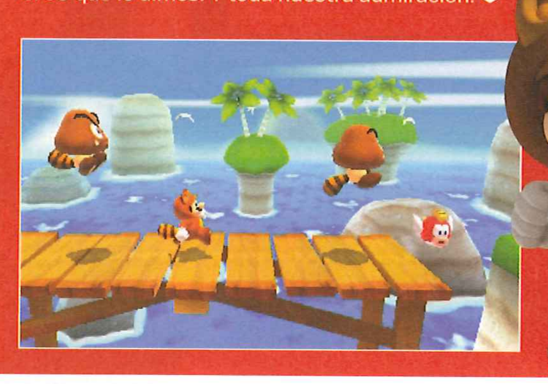


Super Mario
3D Land

2º PUESTO
25%
DE LOS VOTOS
MEJOR JUEGO DE 3DS

Los Marios han padecido el huracán Link, aunque las plataformas 3D han resistido un poquito mejor. Su dinamismo, con niveles cortos y variados, y su fórmula de conseguir hasta el último reto, le valen el 95 que le dimos. Y toda nuestra admiración.





Mario Kart 7

3er PUESTO
22%
DE LOS VOTOS
MEJOR JUEGO DE 3DS

Toda consola de Nintendo debe tener un Mario Kart, y todo Mario Kart debería estar en este podio. El de 3DS no es una excepción. Porque perfecciona lo bueno de la saga y porque ha sabido crear una comunidad online que hace que la vida, dentro y fuera de la consola, sea más bella. Y es una experiencia que te durará años.

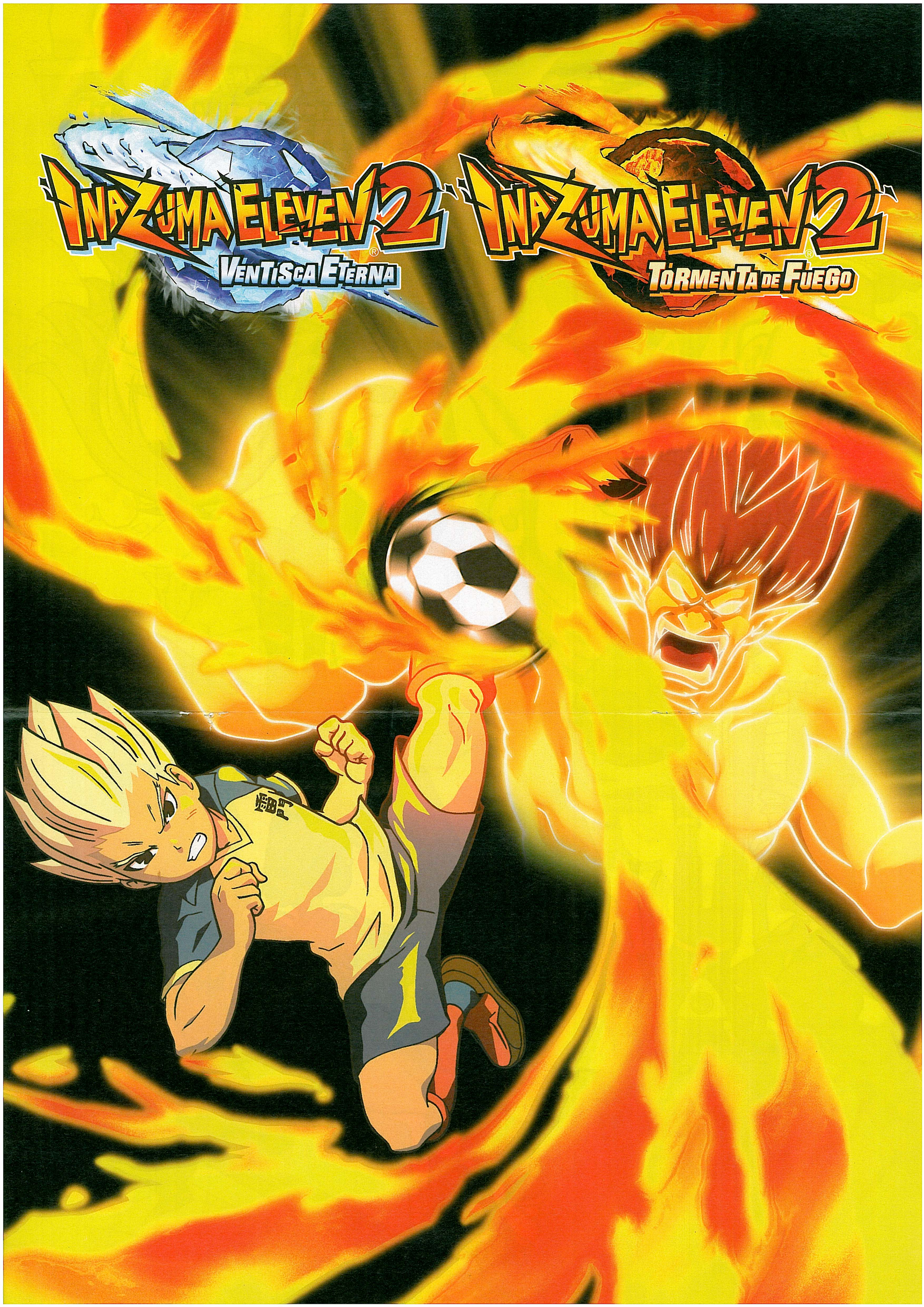



INAZUMA ELEVEN 2
VENTISCA ETERNA
INAZUMA ELEVEN 2
TORMENTA DE FUEGO
雷門


Nintendo
12
LEVEL5
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
雷門
INAZUMA ELEVEN 2
INAZUMA ELEVEN 2
© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners. TM, ®, Nintendo DS and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



INAZUMA ELEVEN 2
VENTISCA ETERNA
INAZUMA ELEVEN 2
TORMENTA DE FUEGO
Revista Oficial Nintendo
Nintendo
Nintendo
12
LEVEL5
© 2012 LEVEL-5 Inc. Trademarks are property of their respective owners. TM, ®, Nintendo DS and Nintendo 3DS logos are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.


Inazuma Eleven 2
Ventisca Eterna
Inazuma Eleven 2
Tormenta de Fuego



Pokémon

Ed. Blanca y Negra

Otra demostración de que la saga sigue. Viva y tan exitosa como siempre. Las nuevas ediciones, sus 600 Pokémon, Teselia, los combates triples y su multijugador online... no se acaba la magia. Será por eso que Game Freak apuesta por la segunda parte para DS como su nuevo título Pokémon. Y es que solo el bueno de Layton, con su última aventura, ha sido capaz de plantarles cara. Con todo lo que digáis, Pokémon sigue siendo el juego que pita.

Profesor Layton

y la llamada del Espectro

Más de 170 puzles esperaban a los fans de Layton en la aventura que empezaba una nueva trilogía... narrando acontecimientos previos a los primeros juegos. El asunto era resolver el misterio de Misthallery... y sobrevivir para contarlo.

Mario vs Donkey

Megalío en Minilandia

Guiar a los miniMarios por niveles repletos de trampas, enemigos y pinchos es todo un desafío de ingenio. Porque no podemos controlarles, sino simplemente colocar vigas, muelles y objetos de forma adecuada para que no se caigan.

Los mejores 2011
por categorías

ACCIÓN

Street Fighter IV
3D Edition

Premio gordo para Street Fighter, con una edición rompedora en 3DS. De los golpes pasamos a los juguetes de Skylander y al manga de One Piece.

2º Skylanders Spyro's Adventure 24%
3º One Piece Giant Battle 16%

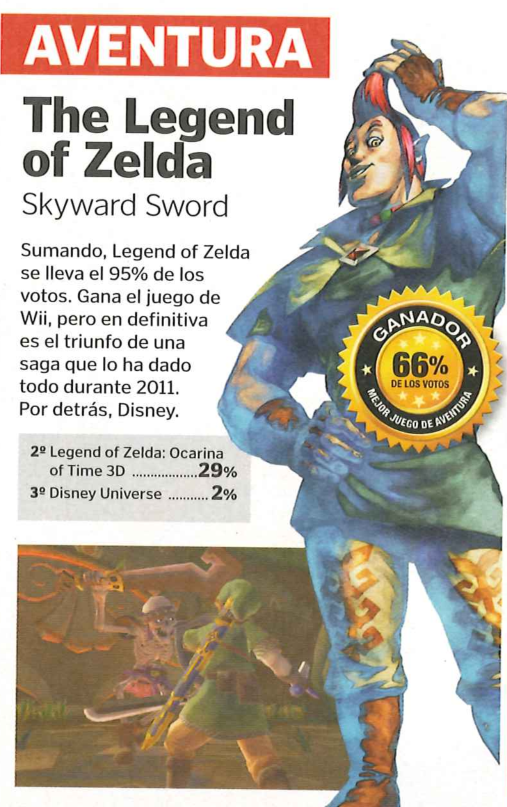


AVENTURA

The Legend of Zelda
Skyward Sword

Sumando, Legend of Zelda se lleva el 95% de los votos. Gana el juego de Wii, pero en definitiva es el triunfo de una saga que lo ha dado todo durante 2011. Por detrás, Disney.

2º Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 29%
3º Disney Universe 2%



SHOOTER

Call of Duty
Modern Warfare 3

Ni las naves de Fox, ni los zombis de Resident Evil han podido frenar el avance imparable de CoD. El juego de Activision ha arrasado en una categoría a la que, sin exagerar, debería dar nombre. Entre los shooters, MW3 es ya una leyenda.

2º Starfox 64 3D 22%
3º Resident Evil The Mercenaries 3D...........16%



PLATAFORMAS

Super Mario
3D Land

En el mundo de las plataformas, no hay rival para Mario. Ni Sonic ni Rayman, dos mascotas de armas tomar, han podido con el efecto 3D, la diversión y calidad de Mario Land.

2º Rayman Origins 8%
3º Sonic Generations 7%

GANADOR
76%
DE LOS VOTOS
MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

RPG

Pokémon
Ed. Blanca y Negra

Ha sido elegido mejor juego para DS, así que no es extraño que arrase entre los RPG. Aunque sus rivales no se lo han puesto precisamente fácil, sobre todo Xenoblade, que ha sucumbido ante la fiebre Pokémon que aun vivimos.

2º Xenoblade Chronicles 39%
3º Dragon Quest 5%



INTELIGENCIA

Profesor Layton
y la llamada del Espectro

Y es que hay que ser muy listo para resolver sus 170 puzles. Más aun que para logar que los Marios sobrevivan o hacer que todas las piezas encajen. Y puede que incluso más divertido, o al menos es así para el 80% de vosotros.

2º Mario vs Donkey Megalío en Minilandia 10%
3º Tetris 9%



Vuestros votos también han decidido los mejores juegos por categorías. Una competición en la que se han enfrentado juegos de todas las plataformas con estos resultados.

DEPORTIVOS

Mario y Sonic
en los JJOO London 2012

El espíritu olímpico y la magia que aparece cuando se juntan Mario y Sonic, han podido con el fútbol. Bueno, y porque también tiene fútbol... Solo FIFA aguanta el tirón; el tirón que dan las alas de Pilotwings, que se cuela el tercero.

2º FIFA12 .... 15%
3º Pilotwings Resort 13%



VELOCIDAD

Mario Kart 7

En esta categoría no hay quien tosa a Mario Kart. Un 93% de votos es el porcentaje más abrumador de todos los premios. Y eso que para velocidad, tanto Need for Speed como el juego oficial de Fórmula 1, prometían más competencia. Pero no hay quien plante cara al 7.

2º NFS: The Run 3%
3º F-1 2011 .... 2%



SOCIALES

Just Dance 3

La categoría más reñida. Poquitos votos han separado a los tres candidatos, aunque está claro que lo de cantar y bailar gusta más. Especialmente si lo unimos a una de las sagas más sagradas en el videojuego 'social'. Perros, gatos y Wii Play, achuchando sin medida.

2º Nintendogs + Cats ... 27%
3º Wii Play Motion 25%



Wii WARE

MotoHeroz

Mezclar juegos de carreras y plataformas es una apuesta arriesgada... pero suena bien. Si los controles son sencillos y hay aventuras, carreras y persecuciones, normal que triunfen.

2º Football Up 28%
3º FAST 20%



eSHOP

Zelda
Four Swords Anniversary Edition

Fue uno de los regalos por el 25 aniversario de la saga. Y no solo lo hemos disfrutado, sino que además lo agradecemos (vosotros, en realidad) votándolo como mejor juego de la tienda de 3DS.

2º Plantas contra Zombis 12%
3º Kirby's Adventure 7%



ONLINE

Mario Kart 7

El rey de las carreras es también el rey de la red. Las comunidades le han dado mucha vidilla a un juego en el que siempre encuentras a un rival dispuesto a alegrarte el día, o a que se lo alegres tú a él...

2º Call of Duty Modern Warfare 3 .... 29%
3º Street Fighter IV 3D Edition 7%



COMPAÑÍA



Un año más repite como mejor compañía del año. Algo habrá hecho para estar siempre la primera, ¿no? Mario 3D, Mario Kart, Skyward, Ocarina of Time... y más.

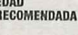
Novedades



Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación









7 EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.





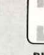





PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.






NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

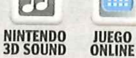
Los iconos de 3DS

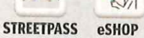
Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...



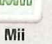










REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO

Recorre 13 torres laberínticas y fortalece tu vínculo con Helena para contemplar hasta 6 finales distintos.





Wii





Género **Acción/RPG**
Compañía **Ganbarion**
Jugadores **1**
www.pandorastower.es






NUNCHUK · SENSOR DE MOVIMIENTO · PUNTERO · MANDO CLÁSICO

Argumento
Helena es presa de una cruel maldición que la está transformando en una criatura horrible. Aeron deberá recorrer 13 torres repletas de peligros y arrancar las tripas de sus bestias para detener la mutación, pero el tiempo le pisa los talones.

Pandora's Tower

El banquete rolero de Wii culmina con un postre de acción encarnizada, rico en hierro y no apto para vegetarianos.

Si hay algo que nunca nos podrán rebatir nuestros nietos es que la recta final de Wii (que todavía se guarda algún as en la manga) estuvo arropada por algunas de las mejores aventuras de nuestra generación. El primer fruto de esta cosecha fue el descomunal **Xenoblade Chronicles**, seguido del insuperable Zelda Skyward Sword. Después nos dejamos cautivar por la nobleza de **The Last Story**... y ahora es el turno de Pandora's Tower, la obra más ambiciosa de Ganbarion, responsables de desarrollar buena parte de la saga One Piece. Pero sería injusto meter esta nueva gesta en el mismo saco de los grandes RPG, porque estamos ante una **aventura de acción**, donde el rol adquiere un papel secundario, más en la línea de Castlevania, por su ambientación mitológica y sus castillos -aquí, torres- y Prince of Persia, por el estilo de sus puzles, basados en activar mecanismos, trepar y colgarnos de las paredes.

La bella o la bestia

Por encima de cualquier otro apartado, la principal virtud de Pandora's Tower es su historia, tan inusual y adulta como directa y sencilla. La trama va al grano desde el primer minuto, con un reparto coral que se reduce a tres personajes: Aeron, el héroe; su chica Helena, y la anciana Mavda, nuestra guía y vendedora ambulante. Corre el año 511 de la Era Unificada; estamos en Hélicon, un reino imaginario perteneciente a Imperia, donde se celebra el festival de la cosecha hasta que de pronto, una oscura bestia interrumpe la actuación musical de Helena y deja el pueblo hecho un desastre. Pero lo peor viene cuando una maldición transforma a la hermosa damisela en un **grotesco monstruo**... a menos que Aeron logre llevarle el único antídoto eficaz: la carne de las bestias que moran en las **Trece Torres** suspendidas en la Cicatriz, una profunda sima que mantiene unidas las tierras del mundo mediante colosales cadenas. Y en las entrañas de esas torres, descubrimos que hasta las criaturas más infernales tienen su corazoncito, aunque haya que arrancárselo para salvar a la chica.

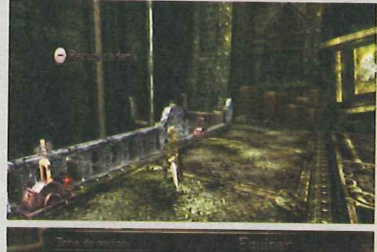


Sacude el mando hacia ti para arrancar las "bocas" de ese temible panal de abejas.


Ese gran molino de agua es el elemento clave de la Torre Fontana, que es la tercera.

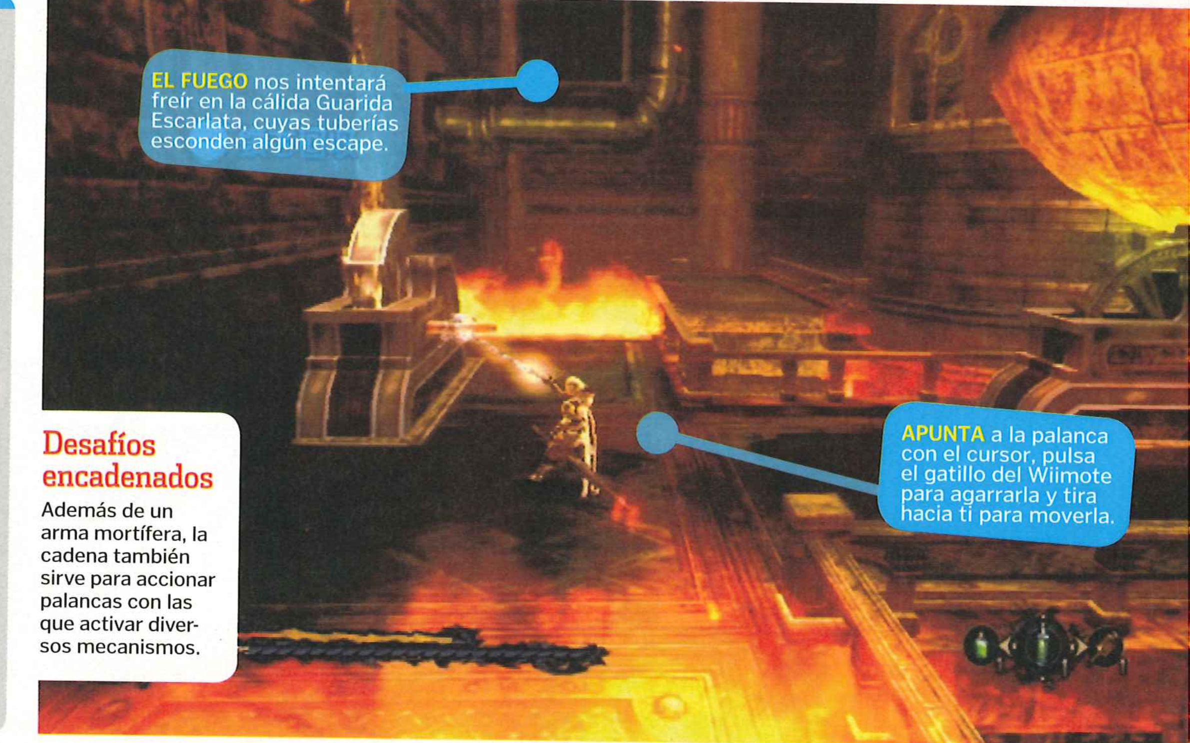
Cuestión de espacio

El inventario de Aeron es limitado: aparte de librarnos de objetos, tenemos que encajar nuestras armas en un "maletín", que se va ampliando.





La zona de equipo se compone de casillas, lo que nos obliga a pensar con estrategia de qué objetos prescindir.



Desafíos encadenados

Además de un arma mortífera, la cadena también sirve para accionar palancas con las que activar diversos mecanismos.



Estos amos se materializan en seres mitológicos tan imponentes como un dragón ígneo, un minotauro o un escorpión gigante. Cada uno tiene sus propios puntos débiles, pero la falta de información sobre ellos nos obliga a descubrirlos por ensayo y error, lo que hace las batallas más emocionantes. Ellos son las auténticas estrellas del juego, y aunque su variedad de formas es amplísima, casi todos comparten una mecánica común: enormes salas circulares para movernos a su alrededor mientras los rodeamos en 360° para atacar y esquivar con total comodidad.



El tiempo lo cura todo

Curiosamente, la elevada dificultad de la aventura no recae en los intrincados puzles de las torres, sino en estos combates finales, lo que llega a provocar un desequilibrio en la intensidad del desarrollo. De esta forma, podemos pasarnos un buen rato dando caña a un monstruo marino mientras se pone a acumular poder. Sin embargo, **nuestro peor enemigo es** otro, mucho más abstracto y escurridizo: **el tiempo**. Cada vez que entramos en una torre, se pone en marcha un medidor que nos indica cuánto queda para que Helena se transforme en adefesio. Como ya sucediera en clásicos como Pikmin o Zelda: Majora's Mask, este componente arcade hace que la presión y la sensación de soledad nos acompañen en todo momento, pero también llega a lastrar la experiencia, ya que nos vemos obligados a abandonar la torre de turno en plena faena

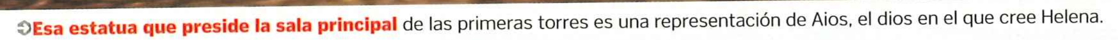


La caja de Pandora

La edición especial limitada incluye una caja metálica y un libro de 32 páginas lleno de ilustraciones a todo color, además del juego, claro.

EL LÍMITE DE TIEMPO LE DA EMOCIÓN, PERO A VECES LLEGA A SER AGOBIANTE.

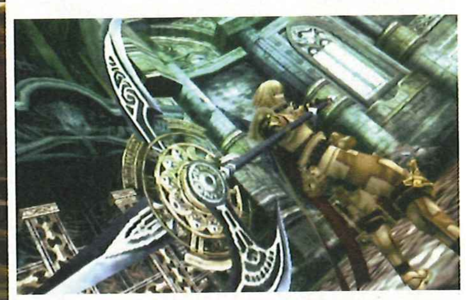




Esa estatua que preside la sala principal de las primeras torres es una representación de Aios, el dios en el que cree Helena.



El sistema de combate es excelente: fijas a los enemigos y te desplazas a su alrededor lanzando espadazos y esquivando los ataques.



Armas como la espada, las hojas gemelas o la guadaña podrán subir hasta diez niveles para mejorar su potencia en combate. Lo necesitaréis.

A las puertas del mismísimo infierno

En cada torre hay varias salas con cadenas selladoras (imagen inferior), que mantienen cerradas las puertas de los amos (imagen derecha). Cuanto más se complica la cosa, más cadenas habrá que romper.







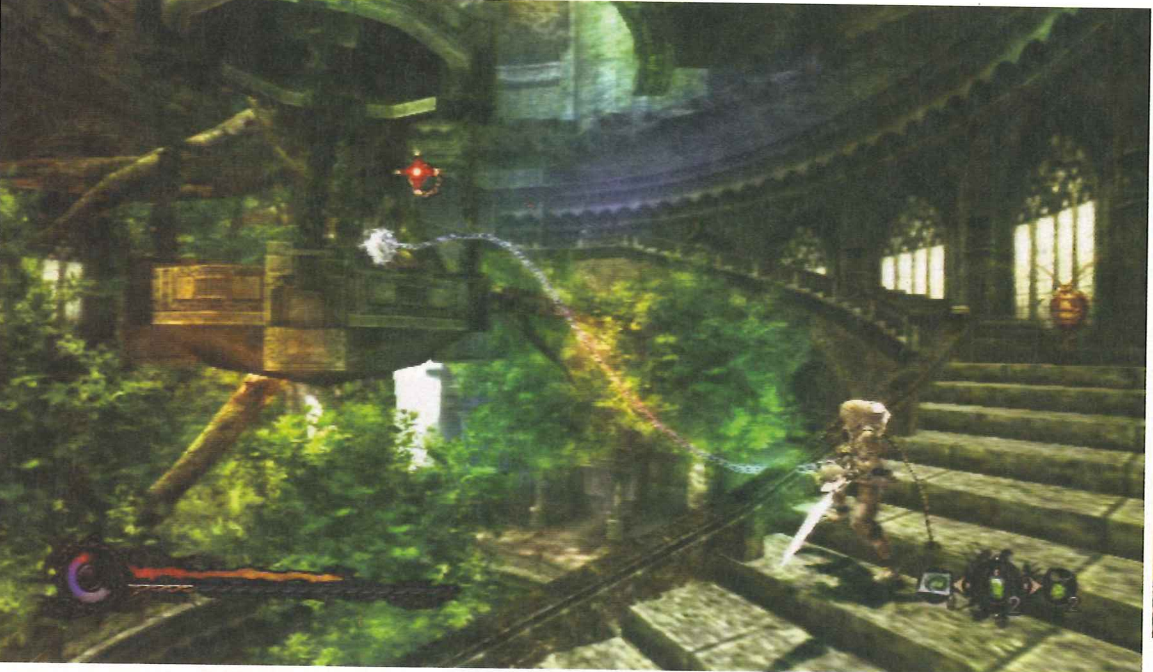
para alimentar a la pobre muchacha, y regresar de nuevo con el reloj cargado. En función del estado de la carne, recuperamos más minutos, pero al cabo del tiempo se pudrirá y perderá su utilidad. En realidad, este límite de tiempo es una excusa para prolongar la duración del título, pero en lugar de repetir un esquema tan latoso, habríamos preferido ver un mundo central mucho más grande con misiones secundarias, sobre todo después de disfrutar ciudades como Lázulis o Altárea. En lugar de eso, nuestro cuartel general es el Observatorio, un caserón de tres pisos, con muchas cositas por hacer.

Experiencia al poder

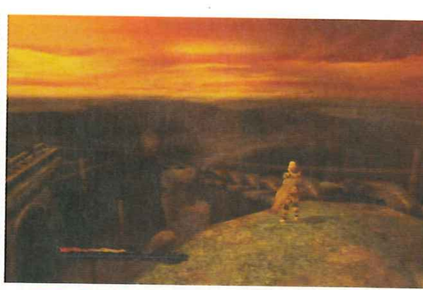
Para empezar, aquí es donde nos relacionamos con Helena: cuanto más hablemos con ella o más regalos le hagamos, más brillará nuestro medidor de afinidad, lo

GRÁFICAMENTE, NO ES NADA DEL OTRO MUNDO, PERO SU TRAMA TE CONQUISTARÁ.

que determinará qué desenlace veremos en el **apoteósico final del juego**, un buen aliciente que compensa la linealidad del desarrollo. En este mismo lugar, también podemos hablar con la enigmática Mavda, que nos comprará la carne sobrante y venderá todo tipo de



Apunta a la pantalla y lanza tu cadena para derrotar a enemigos lejanos o atraer objetos inaccesibles. El cursor es ese punto rojo.



Mirad qué vistas más bonitas. Esto es la Cicatriz, el abismo en el que se erigen las Trece Torres, sostenidas por esas cadenas.



En su forma humana es una monada, pero no queréis verla en su faceta monstruosa. Cuidadla para evitarlo y reforzar vuestros lazos.

Un completo centro de operaciones... sin cirugía

En el Observatorio podemos guardar la partida, guardar objetos en el cofre, recuperar salud en la cama, hacer negocios con Mavda, traducir textos antiguos y darle "carnaza" a Helena para que recupere su forma humana.





objetos valiosos como elixires, antídotos o potenciadores de salud, defensa, movilidad, ataque y camuflaje, así como bombas de distintas clases y amuletos. Y si lo preferimos, la señora también nos ofrece un completo taller donde reparar objetos estropeados, mejorar armas o crear elementos a partir de materiales combinados; incluso, podemos elegir entre varios métodos alternativos para crearlos, lo que fomenta la exploración. Según la hora del día, cambiarán la clase de objetos, pero también las bestias, así que llevad a mano vuestra mejor arma...

Hay que tirar de la cadena

Nos referimos a la **cadena de Oraclos**, el gran acierto jugable del título, ya que retoma los controles por sensor de movimiento de mando y nunchuk, aunque no llega al nivel de Skyward Sword, ya que no aprovecha el Wii Plus.





Expertos de la acción

Los chicos de Ganbarion son los creadores de One Piece: Unlimited Adventure/Cruise y Jump Ultimate Stars, dos sagas conocidas por sus mamporros.

Sin embargo, sorprende lo bien que funciona el sistema de apuntado mediante el cursor, que nos permite realizar todo tipo de acciones. Por ejemplo, podemos disparar cadenazos a los enemigos, atraparlos por diferentes partes del cuerpo, dejarlos atrapados para paralizarlos, unirlos por los extremos de la cadena para repartir el daño de los espadazos, o extraerles la carne una vez hayan caído. Pero el movimiento que más nos ha molado es hacerlos girar a nuestro alrededor agitando el nunchuk y barrer a todo bicho viviente. Y ahí no acaba la cosa. Su uso, similar al látigo de Link en su última aventura, también se extiende a otros menesteres, como acti-

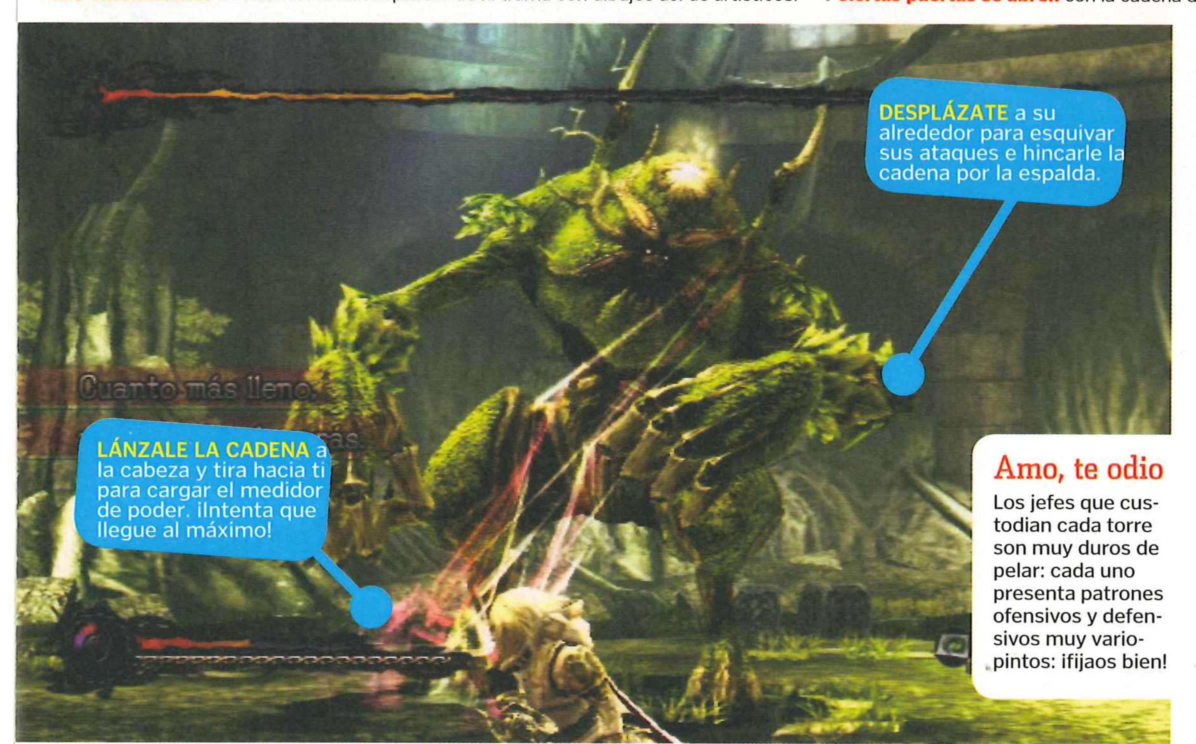
LA VERSÁTIL CADENA SE CONTROLA CON PRECISIÓN, SOBRE TODO AL APUNTAR.





Las ensoñaciones de Helena revelan aspectos de la trama con dibujos así de artísticos.

Ciertas puertas se abren con la cadena de Oraclos: agarra el pomo y tira fuerte con el stick.



Amo, te odio

Los jefes que custodian cada torre son muy duros de pelar: cada uno presenta patrones ofensivos y defensivos muy variopintos: ¡fijaos bien!

Me rompes el corazón

Una vez derrotado un amo, tenemos que lanzarle la cadena al corazón para arrancárselo como quien pesca una trucha, aunque a Helena le vaya más la carne que el pescado. Llévaselo corriendo antes de que sea tarde...



var palancas, engancharnos a salientes para colgarnos o balancearnos, ya que también hay sitio para las plataformas, y aquí es donde nos vemos perjudicados por la cámara: al ser automática y seguir rutinas prefijadas, no podemos controlarla, y a medida que avanzamos, nos encontramos con saltos de planos que nos obligan a cambiar de dirección con el stick para seguir caminando hacia donde queríamos. Como ya viene siendo habitual, el juego es compatible con el mando clásico Pro, pero esta vez os recomendamos usar la combinación de Wiimote y nunchuk, ya que ahí es donde está la gracia.

La belleza de lo imperfecto

Y por último, toca hablar del apartado gráfico de Pandora's Tower, más modesto que el de sus congéneres roleros, pero igualmente artístico y sugerente: los dibujos que ilustran los sueños de Helena destilan buen gusto y calidad, e incluso las secuencias de sus mutaciones anteponen la elegancia (dentro de lo que permite el canibalismo), a los detalles escabrosos. Pero lo que pone la guinda en este pastel de carne es la dirección artística del juego, reflejada en el imaginativo diseño de las torres, y sobre todo, en su fabulosa banda sonora, con reinterpretaciones de compositores clásicos como Tchaikovski o Verdi.

Una experiencia para estómagos empachados de rol que tan solo busquen relajar el gaznate con un buen juego de acción sin mayores pretensiones.

LA BRILLANTE BANDA SONORA REÚNE PIEZAS DE COMPOSITORES CLÁSICOS.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★☆☆☆
Los amos y las animaciones de los personajes compensan el aire arcaico de escenarios y texturas.

Diversión ★★★☆☆
Aunque se repite y lo del tiempo es una lata, las torres entretienen y el control de Wii engancha.

Multijugador NO TIENE
La aventura es para un solo jugador y sin online, de ahí que la sensación de soledad esté tan lograda...

Duración ★★★☆☆
No llega a las 20 horas, pero los cambios en las torres y los 6 finales posibles añaden rejugabilidad.

Lo mejor y lo peor

Las formas de usar la cadena, la original trama, la gran dificultad de los amos, la música.

El acabado gráfico luce anticuado. Desarrollo lineal y repetitivo. La cámara intocable.

Nuestra opinión

Esta odisea entretiene que alimenta

Pandora's Tower no se anda por las ramas: trece torres plagadas de puzles, monstruos y una justa dosis de plataformas. A pesar de sus fallos, la historia, el control de la cadena y sus desafiantes jefes os picarán hasta el final.

Te gustará...

Más que... Tales of Symphonia

Menos que... The Last Story

Total

86





Género **Puzzle / Musical**
Compañía **Sega**
Jugadores **1-2**
rhythmthief.nintendo.es


STREETPASS

SPOTPASS

Mii

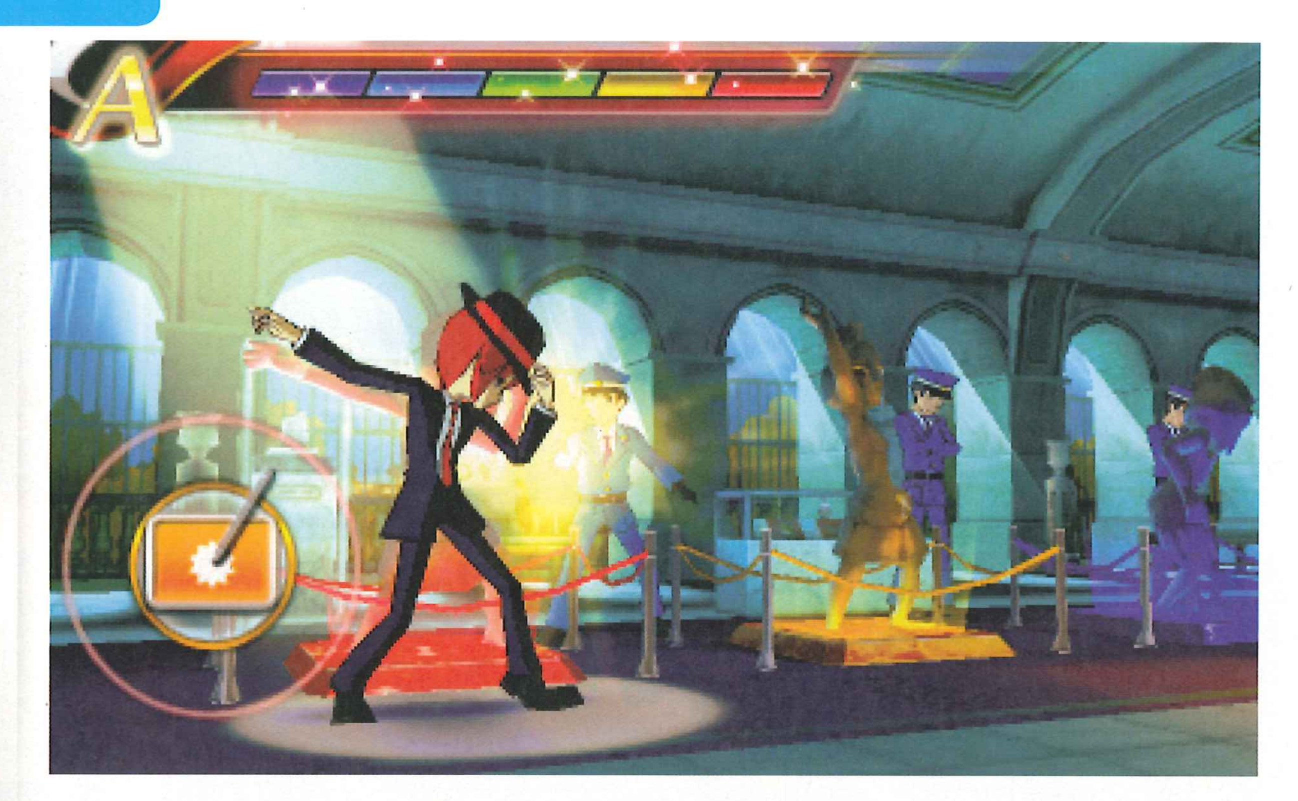
MULTIJUGADOR LOCAL

Argumento

Una historia de intriga, acompañada de un buen número de minijuegos musicales y de puzzles. Original, entretenido, diferente y bonito.


DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D


DESCÁRGATE la demo desde la eShop



Rhythm Thief y el Misterio del Emperador

Resuelve los misterios de París al ritmo de la música.

Ya iba siendo hora de recibir un juego arriesgado en 3DS, uno que reuniera con desparpajo varios géneros y que lo hiciera bien. Rhythm Thief lo consigue, mezclando el desarrollo característico de un Profesor Layton con un juego musical estilo Elite Beat Agents. Mezcla **explosiva y divertida**.

Cuidad de amor y misterio

Por mucho que París tenga fama de ciudad bella y romántica, también está llena de enigmas por resolver y de suculentos tesoros que conseguir. Nuestro personaje es un joven llamado Rafael, bajo el que se oculta la identidad de Phantom R, un excéntrico coleccionista de reliquias con las que intenta descubrir la misteriosa desaparición de su padre. Para ello se las verá con un famoso detective parisino y con una orden secreta liderada por un conocido personaje histórico. Lo hará moviéndose por la ciudad a través de un tablero lleno de diferentes localizaciones, como el **Museo del Louvre o la mismísima Torre Eiffel**, que están llenas de pequeños detalles con secretos (como las notas musicales que suenan al pulsar la pantalla táctil) y de personajes con los que interactuar, ya sea para avanzar un poco más en la trama o para ayudarles y conseguir medallones extra con los que comprar en las tiendas. Sea como fuere, la trama avanza a través de **puzzles sencillos y de minijuegos musicales**. Los



Una buena mezcla

Los antecedentes de este juego tenéis que buscarlos en combinar el desarrollo del **Profesor Layton** y la mecánica de juegos musicales como **Elite Beat Agents**.

No solo controles táctiles

Si recordáis el genial Elite Beat Agents, todo se basaba en la sincronización a la hora de tocar la pantalla táctil. Rhythm Thief va un poco allá y suma a esa propuesta el uso de botones y del giroscopio, o de todo ello junto. Por complicado que parezca, en realidad es muy intuitivo.







Con mucha historia del arte. Nos toparemos con monumentos y obras de arte, algunas con mucha más importancia de la que en un primer momento aparentan.



Ojo con los avisos. La velocidad a la que aparecen va en aumento y los retos son cada vez mayores, por lo que tendrás que entrenar muy duro para sacar la mayor nota.



VARIADO Y GENIAL. Cada canción es diferente y hasta los escenarios se mueven al compás.

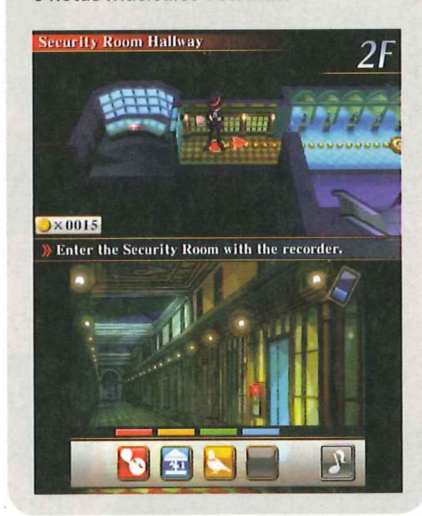
HAZLO PERFECTO. Superar las fases con buena nota es un reto difícil, pero también lo más divertido.

Déjate llevar por el ritmo

Ya sea pulsando botones y cruceta, usando el stylus en la táctil o moviendo la 3DS, en todos los minijuegos la clave es seguir el ritmo.

El tablero

La historia se desarrolla en París y nos moveremos por ella a través de un tablero. Habrá personajes con los que interactuar y diferentes "misiones" secundarias que nos darán medallones o notas musicales secretas.



primeros son facilitos y suelen resolverse rápido, aunque los que nos exigen oído musical son algo más peliagudos. Sin embargo, el núcleo del juego y lo que lo hace divertido, son las **pantallas musicales**. Si se eliminara la parte de historia, que tampoco es muy larga, y dejaran los puzzles y la música, el juego sería igual de bueno.

¡A la pista de baile!

La manera de avanzar recuerda a los juegos de Layton: stylus en mano exploramos los escenarios y hablamos con multitud de personajes pero, igual que en la saga del investigador a cada paso encontrábamos un nuevo puzle, aquí aparecen los minijuegos musicales, que desafían nuestro sentido del ritmo, y alguna prueba más original, como detectar qué sonido no corresponde en una secuencia por su tono. Los controles se explican antes de cada canción y son

EL CONTROL DE CADA MINIJUEGO ES DIFERENTE, PERO LO CAPTAS CASI AL INSTANTE

sencillos: alternar un par de botones, pulsar la pantalla táctil en el momento indicado o usar el giroscopio para bailar. La variedad es tremenda, y algunas, como la pantalla del violín, son memorables. Debes estar atento de la barra de puntuaciones, que sube o baja en función de los aciertos o los fallos. Sacar una puntuación alta es todo un reto, así que prepárate para rejugar las pantallas varias veces. Si le sumas un multi local para competir con los amigos y varios modos desbloqueables, tienes un montón de horas de diversión musical.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Las escenas de vídeo son simplemente geniales y el 3D está bien implementado.

Diversión ★★★★
La jugabilidad está bien pensada para cada momento y la sensación de desafío está muy lograda.

Multijugador ★★
Un modo local y funcionalidades Street Pass alargan algo la duración del juego.

Duración ★★
La historia es corta, pero se puede rejugar y da para picarse con cada prueba hasta hacerlo perfecto

Lo mejor y lo peor

(+) Muy original, rejugable y con un control diferente a cualquier otro juego del estilo.

(−) La historia es corta. Algunos minijuegos se repiten o son imprecisos.

Nuestra opinión

Al ritmo de la música y... el misterio

Los momentos musicales son geniales y los puzzles resultan entretenidos. El avance toma su base de Layton, pero el resultado es más vivo, más dinámico y la puesta en escena sorprende. Si buscas algo refrescante...

Te gustará...

Más que...



Rhythm Paradise (DS)

Menos que...



Elite Beat (DS)

Total

85



3

Género **Velocidad**
Compañía **D3P**
Jugadores **1-4**
namcobandaigames.eu

STREETPASS SPOTPASS Mii MULTIJUGADOR LOCAL

Argumento

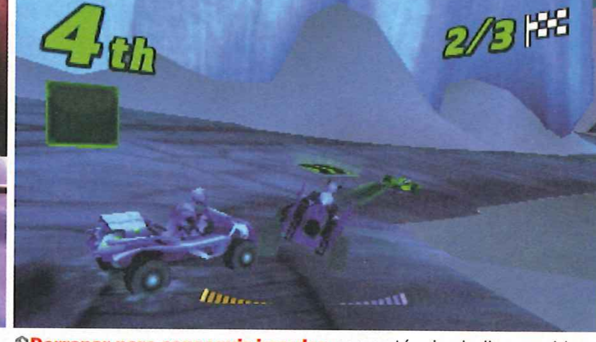
Ben 10, sus amigos y sus enemigos se han "picado" en la competición de karts más rápida de la galaxia. Y usando los poderes alien del Omni-Node...

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D





Ben y sus colegas interestelares compiten en carreras de ocho pilotos. Los items les permiten desplegar sus poderes y armas.



Derrapar para conseguir impulso es una técnica indispensable para ganar, ¡pero cuidado con no salirte y caer al abismo!

Ben 10 Galactic Racing

El héroe del espacio no va despacio. Va en kart.



EL DATO

Al principio puedes elegir entre 9 personajes, pero hay otros 6 más ocultos

Los héroes más famosos del mundo se fijan en Mario y, si él triunfa en los karts, ellos no quieren ser menos. O al menos eso debe pensar **Ben 10**, que protagoniza un entretenido juego de karts con claras reminiscencias de **Mario Kart 7** y los personajes de la serie como pilotos: Ben, Kevin y aliens como el Mono Araña, Fangoso o Gélido.

Objetos rodantes

El control es sencillo: R para acelerar, L para saltar y X para utilizar los items. Ah y cuando saltas, si mantienes L pulsado y giras, realizas **un derrape** que puedes prolongar para conseguir un breve impulso... Vale, sí: **el control es igualito que Mario Kart 7** y, aunque no llega a sus niveles de perfección, es lo bastante preciso. El diseño de los circuitos, con sus curvitas al borde de abismo, sus trampas y sus cositas, es efectivo, y **los items**, siendo muy típicos (disparos de varios tipos, bombas, trampas...) añaden la salsa que hace falta a las carreras. La sorpresa la pone **la sensación de velocidad**, bastante buena, a costa eso sí del acabado gráfico, ya que tanto el aspecto de los personajes como de los escenarios es muy sencillito.

El juego, además, viene bien surtido en cuanto a opciones: el modo principal para un jugador consta de **varias copas** de tres carreras cada una, en las que vamos desbloqueando los personajes ocultos y los circuitos (hay un total de **25 pistas**). Resulta divertido sobre todo porque la dificultad es alta, aunque se echa un poco de menos algo más de picardía por parte de los conductores controlados por la consola. Pero este problema se soluciona en el modo para 4 jugadores... que, por desgracia, es en red local. Aún así, Ben cumple con un juego de karts correcto y entretenido, aunque le falte la imaginación y la chispa de los mejores.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Tiene la velocidad y los items necesarios para ser un buen juego de karts. El multijugador en red local mola... pero no tiene online.

Total **79**



Género **Arcade**
Compañía **Gaijin Games**
Jugadores **1-2**
www.bittripgame.com

MANDO CLÁSICO · SENSOR DE MOVIMIENTO · PUNTERO · MULTIJUGADOR LOCAL

Argumento
Commander Video ha venido a nuestro universo para superar los más difíciles retos arcade. Acompáñale desde su primera aventura a su retorno a su planeta.



Los seis juegos de la saga Bit.Trip nos llegan reunidos en un sólo DVD y con interesantes extras para fans.

Todos los juegos tienen una sencilla mecánica arcade, y seguir el ritmo de la música es una gran ayuda para superar los niveles.

El apartado gráfico es sencillísimo, pero a la vez muy cuidado, con una estética entre tecno y futurista realmente lograda.



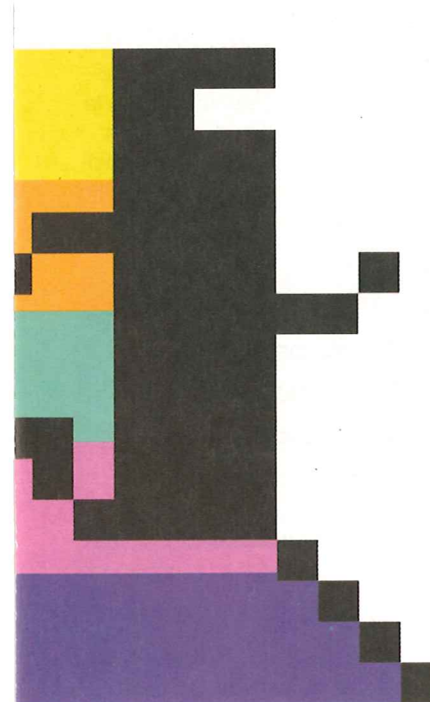
EL DATO
Cada juego tiene su propio ranking online que recoge puntuaciones de jugadores a nivel mundial

Bit.Trip Complete

Una declaración de amor al ritmo y a los juegos clásicos.

Nos encanta **Commander Video**. El héroe creado por Gaijin Studios para su saga Bit.Trip es un símbolo de que lo que importa en los videojuegos es su corazón, es decir, su mecánica jugable y su capacidad de divertir. Y ahora tenemos recopiladas en un DVD para Wii **sus 6 aventuras** ya publicadas en WiiWare.

Los seis juegos tienen mucho en común: recuperan **las mecánicas básicas** de los juegos arcade y las unen a los juegos musicales, ya que seguir el ritmo de la música es una ayuda excelente para superar los mayores desafíos. En **Bit.Trip Beat**, el primero de la serie, manejamos una raqueta estilo Pong que debe devolver las series de puntos que cruzan la pantalla; **Bit.Trip Core** es un juego de disparos de control sencillo y dificultad creciente; en **Bit.Trip Void** manejamos un cursor que debe esquivar los puntos blancos y recoger los negros que cruzan la pantalla; **Bit.Trip Runner** es un juego de saltos en el que Commander Video evita todo tipo de obstáculos; **Bit.Trip Fate** es un juego de naves; y **Bit.Trip Flux** pone punto y final a la saga recuperando la mecánica de **Bit.Trip Beat**... y devolviendo al personaje a su planeta de origen.



Diversión y ritmo

Todos los juegos tienen un control sencillísimo, que en casi todos los casos solo necesita e**l mando de Wii**, si bien Beat.Trip Flux es la excepción: con el nunchuk manejamos a Commander y con el mando apuntamos a la pantalla. La sencillez del planteamiento siempre se ve compensada por **retos cada vez más difíciles** que enganchan sin remisión, y los minimalistas gráficos acaban haciendo la experiencia hipnótica. Además, casi todos los juegos ofrecen modo para **dos jugadores**, y se ha añadido una galería de extras para gozo de los fans.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Con un indudable encanto estético y una mecánica directa, estos seis juegos ofrecen diversión pura y dura.

Total **86**





Género **Minijuegos**
Compañía **2K Games**
Jugadores **1**
www.2kgames.com







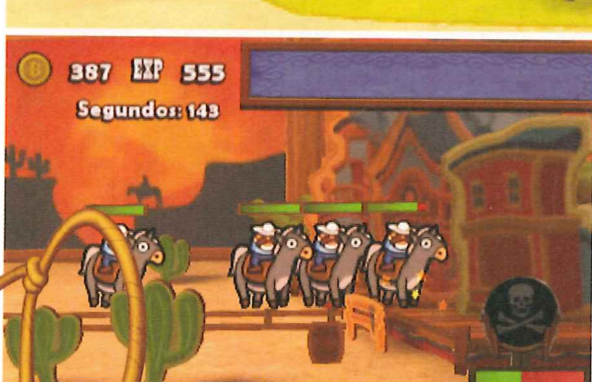

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

Vaqueros, pistoleros, bandidos y tramperos del salvaje oeste se han reunido para participar en divertidos minijuegos... ¡y ganar los mejores premios!



DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D



El oeste americano inspira minijuegos de cómico aspecto y desarrollo muy variado.



Un pequeño pueblo es el escenario donde se desarrollan las pruebas. En ellas ganamos trofeos y "pasta" para comprar objetos.

EL DATO

Contando atracciones y minijuegos, Carnival ofrece 23 pruebas diferentes.

Carnival Salvaje Oeste 3D

A los vaqueros más duros les gustan... ¡los minijuegos!

Carnival triunfó en Wii y DS con una propuestas sencilla: minijuegos ambientados en una feria, facilísimos de jugar y para todos los públicos. Ahora la fórmula renace con **ambientación del oeste** y usando a fondo las capacidades de Nintendo 3DS.

Antes de empezar a jugar os hacemos un personaje, eligiendo su sexo, algunas características físicas y su vestimenta. Y después recorremos un pequeño pueblo en 3D en el que sus habitantes nos proponen los minijuegos. El punto fuerte del cartucho es que estas pruebas son **bastante variadas**: hay duelos en los que debemos desenfundar más rápido que nuestro rival pulsando la pantalla táctil, una prueba en la que debemos colocar dinamita cerca de unas vigas para destruirlas y que caigan monedas de oro, varios retos de puntería en los que movemos la consola para apuntar, e incluso algún desafío más original, como **"Banda contra Bandidos"**, en el que "creamos" bandidos para que tomen el fuerte rival, con un ligero y agradable toque estratégico.

Trofeos y hazañas

En los **minijuegos** ganamos dinero que luego invertimos en prendas de ropa o en comprar entradas para nuevas pruebas. Además, también hay toda una **colección de trofeos** por desbloquear, y tareas especiales, llamadas **Hazañas**, que vas completando a medida que juegas a los minijuegos: ganar ciertos premios, encontrar personajes, etc. Pero estos extras no pueden disimular el mayor defecto de Carnival: que **sus 23 pruebas** son pocas. Una pena, porque en un primer contacto el juego es entretenido, pero a la larga serán los más pequeños los que mejor se lo pasen con su sencilla propuesta. Bueno, al fin y al cabo es el público al que va dirigido.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★☆☆☆

Valoración

23 pruebas sencillas y divertidas, que saben usar los diferentes tipos de control que ofrece 3DS. Lástima que se haga cortito.



Total **75**



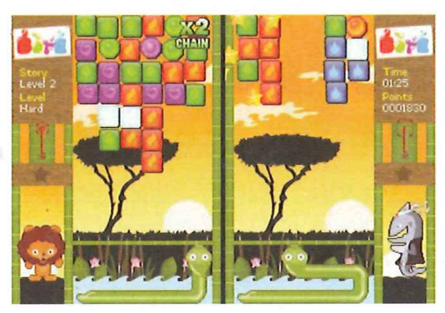


DSi Ware

Precio 500P/5€ **Estreno** 15/3/2012 **Género** Puzzle **Edad** +3 **Jug.** 2 **Compañía** EnjoyUp

Battle of the Elements

De los creadores de Football Up, ¡un puzle!





Battle of Elements es un adictivo juego de puzles del estudio español Enjoy Up. Hay bloques y esferas de cuatro colores: verde, rojo, morado y azul, uno por cada elemento. Nuestro objetivo es agrupar el máximo de bloques posibles según su color para después eliminarlos lanzándoles una esfera del mismo color. Cuantos más bloques eliminemos de una vez, más puntos obtenemos. Mientras intentamos hacer esto, van apareciendo más y más filas de bloques, a lo Bubble Bobble. Si tocan el suelo, perdemos. Incluso en los niveles más fáciles, consigue ritmo y un buen nivel de dificultad.

Además, sus 40 misiones y el modo versus multijugador prometen tenernos entretenidos. Eso sí, hay un buen número de juegos como este en la eShop.

Valoración
Un título ligero e inteligente que entretiene y que engancha gracias a su espíritu de juego adictivo.

Total 70

Descarga 3DS

Precio 6€ **Estreno** 5/4/2012
Compañía Nintendo/Keys Factory
Género Puzle **Edad** +3 **Jug.** 2



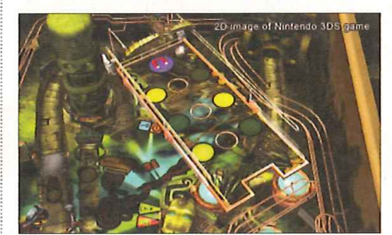
SpeedThru Potzol's Puzzle

Un juego de puzles y habilidad en el que manejamos una pieza de Tetris decorada como un ídolo precolombino. El tótem avanza solo y tienes pocos segundos para girarlo y colocarlo en el hueco de una pared. Coordinación y buen ritmo que te atrapan enseguida.

Total 70

Descarga 3DS

Precio 5€ **Estreno** 1/12/2011
Compañía Zen Studios **Género** Simulación **Edad** +3 **Jug.** 4



Zen Pinball 3D

Puede que no sea la revolución de los juegos de pinball, pero conoce su función de entretener un rato y la cumple sin problema. No aspira a más. Por otro lado hay que reconocerle que tiene unos gráficos cuidadísimos y unas 3D bien utilizadas. Eso no se le puede negar.



Descarga 3DS

Precio 6€ **Estreno** 22/12/2011
Compañía Wayforward **Género** Plataformas/Acción **Edad** +12 **Jug.** 1



Mighty Switch Force

A lo largo de 16 niveles de plataformas y puzles inteligentes, manejamos a una agente de la ley que tiene que encontrar varias delincuentes desperdigadas por las pantallas. Para llegar hasta ellas debe resolver puzles de activar y desactivar bloques. Complicado pero gratificante.



Consola Virtual

Precio 5€ **Estreno** 15/3/2012
Compañía Nintendo **Género** Plataformas **Edad** +7 **Jug.** 1

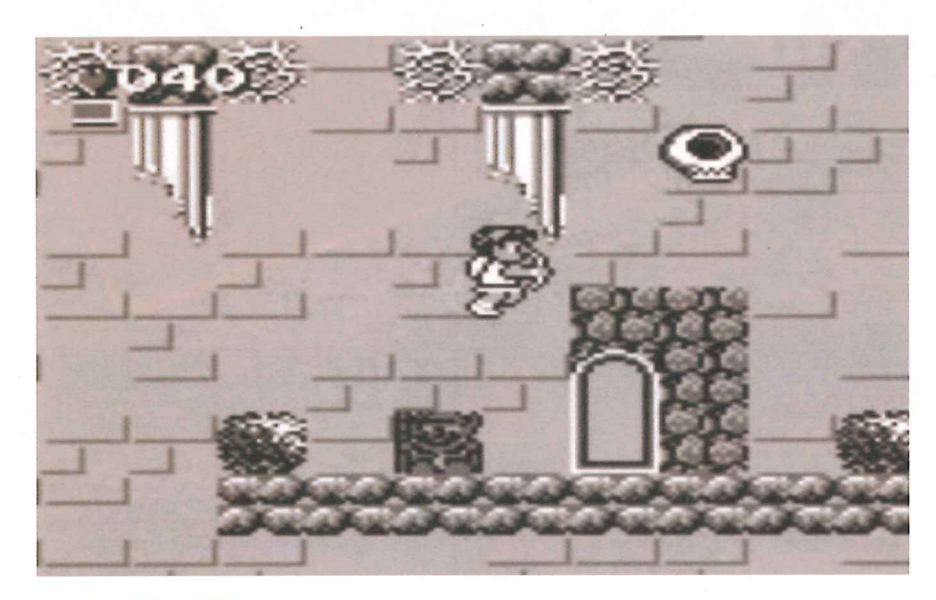


Metroid

Super Metroid, Metroid Fusion y la trilogía Metroid Prime son juegos que recordaremos por la experiencia de exploración. En el Metroid de NES esto se veía venir. La libertad de movimientos y el uso de habilidades son sorprendentes y la dificultad, todo un desafío.







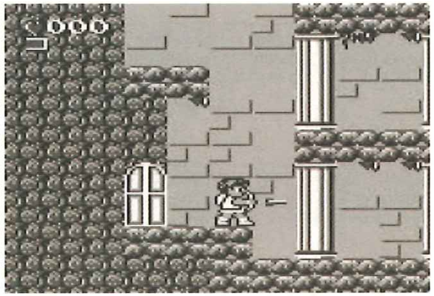
Consola Virtual

Precio 4€ **Estreno** 8/3/2012 **Género** Plataformas **Edad** +7 **Jug.** 1 **Compañía** Nintendo

Kid Icarus of Myths and Monsters

El origen de la leyenda... segunda parte.





Si quieres saber lo que hubo antes de Kid Icarus: Uprising tienes que irte a 1992. Este Kid Icarus of Myths and Monsters para Game Boy supuso la última aparición de Pit como protagonista de un juego (aunque apareció como personaje jugable en Super Smash Bros. Brawl) hasta el título de 3DS que acaba de llegar a las tiendas.

Myths and Monsters pone las cosas un poco más fáciles que en el Kid Icarus original y mejora los controles, aunque sigue rozando lo masoquista. Vaya, que la dificultad de Uprising estaba anunciada desde hacía años.

La estructura es igual que la del juego de NES: nos movemos por niveles verticales en los que, si nos salimos por un borde de la pantalla, aparecemos por el contrario. Mientras avanzamos así tenemos que esquivar y disparar a enemigos que se mueven más rápido de lo que nuestra paciencia es capaz de aguantar. A esto hay que añadirle que Pit va creciendo y consiguiendo habilidades especiales a medida que superamos niveles. El resultado es un título divertidísimo que te recomendamos descargar.

Valoración	Total
Enfréntate a las fuerzas del demonio Orcos y date un homenaje de leyenda manejando al angelical Pit.	80

Selección 3D Classics

• 6 € • Nintendo
• Plataformas • +3
• 1 jugador • Inglés

Kirby's Adventure



Este primer Kirby con power-ups no tiene nada que envidiarle a alguno de los títulos más recientes de la franquicia. Y la adaptación a las 3D le sientan muy bien a los píxeles.

Total **85**

• 6 € • Nintendo
• Plataformas • +7 años
• 1 jugador • Inglés

Kid Icarus



El original de NES es sin duda el más difícil de la saga. Los enemigos te vuelven loco y te lo ponen difícil para golpearlos mientras las pasas canutas para esquivarlos. Vaya, que la dificultad de Uprising viene de lejos. Aquí está la prueba.

Total **80**

• 6 € • Nintendo
• Carreras • +3 años
• 1 jugador • Inglés

Excitebike



Clasicazo de velocidad que sigue muy en forma. Las carreras de Excitebike están lejos de los juegos de velocidad de ahora y tienen más que ver con un juego de habilidad, pero sigue siendo divertidísimo.

Total **80**

• 6 € • Namco
• Shooter • +3 años
• 1 jugador • Inglés

Xevious



Un shooter en scroll vertical con muchísimo ritmo y que luce estupendamente en 3D. Gracias a eso distinguimos perfectamente a qué enemigos hay que atacar con bombas y a cuáles con armamento más ligero. Adictivo a más no poder.

Total **85**

• 5 € • Nintendo
• Beat'em up • +7 años
• 1-2 jugadores • Inglés

Urban Champion



Bloquea, golpea y esquiva, demuestra que eres el más duro del lugar en esta adaptación 3D del clásico de Nintendo. Planta cara a los macarras en solitario o desafía a un colega.

Total **70**

Selección 3DS



La portátil 3D recibe lo único que le faltaba: un juego musical de calidad llamado Rhythm Thief.



3 APUESTAS TÁCTILES

Rhythm Thief



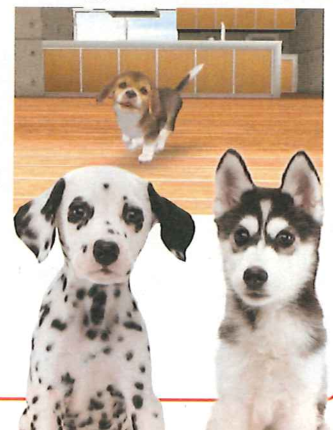
TOCA CON RITMO
Muchos de sus minijuegos musicales convierten el stylus y la pantalla táctil en el mejor instrumento.

Kid Icarus Uprising



APUNTA Y DISPARA
En el juego de acción más frenético del mundo, mueves tu punto de mira con el stylus... ¡qué veloz!

Nintendogs + Cats



CARICIAS CANINAS
Nada le gusta más a tu cachorro que le dediques unas cuantas caricias con tu stylus... o que le lances la pelota.

Plataformas

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **90**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12



EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F 1 2011



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7



Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012



SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Need for Speed The Run



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

PES 2012 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jug. (2 online)
La jugabilidad de siempre, con la UEFA Champions League, la liga Máster y Cristiano Ronaldo en la carátula.
Ya disponible

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

WWE All Stars



THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Ace Combat



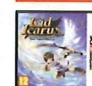
Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Pilota 20 cazas reales en emocionantes combates arcade, y supera retos de altos vuelos. No tiene multijugador.
Puntuación **80**

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Pokémon Rumble



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Selecciona un muñeco Pokémon y machacha botones para derrotar a otros muñecos... y usarlos tú después.
Puntuación **77**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition



Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

N Nueva entrada · P Precio económico

FINAL DE TEMPORADA

SE ESTÁN JUGANDO los partidos clave del año, así que seguro que te apetece revivirlos en los dos grandes juegos de fútbol de nuestra consola. La eterna rivalidad entre **FIFA** y **PES** tiene un nuevo capítulo, ahora en tres dimensiones. Qué gane el mejor.

PES 2012 VS FIFA 12



PES 2012

▼ Buen abanico de licencias.
▲ Multijugador local... ¡y online!
▼ El fútbol más espectacular.

FIFA 12

▲ TODAS las licencias del universo.
▼ Multijugador sólo en red local.
▲ Control realista y profundo.

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador

Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.

Puntuación **89**

LEGO Harry Potter Años 5-7



Warner · 40,95€ · +7 años · 1 Jugador

El final de la saga Potter en una buena mezcla de acción, saltos, puzles y humor... aunque no tiene modo multijugador.

Puntuación **84**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador

El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.

Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)

Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.

Puntuación **92**

Tales of the Abyss



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador

Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y un excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.

Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador

Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.

Puntuación **96**

Varios

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador

Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.

Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador

Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.

Puntuación **85**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador N



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores

Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.

Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)

El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.

Puntuación **81**

TOP 10

Tres auténticos juegos ganadores lideran las listas este mes: Kid Icarus, Zelda e Inazuma Eleven 2, todos imprescindibles.

LOS MEJORES DE 3DS

	Juego	
1	Kid Icarus Uprising	Sube
2	RE Revelations	Baja
3	Mario Kart 7	Baja
4	Metal Gear Solid 3D Snake Eater	Sube
5	Rhythm Thief y el Misterio del Emperador	Novedad
6	Super Mario 3D Land	Baja
7	Tekken 3D Prime Edition	Baja
8	Dead or Alive Dimensions	Sube
9	Zelda Ocarina of Time	Baja
10	Dead or Alive Dimensions	Novedad

LOS MEJORES DE Wii

	Juego	
1	Zelda Skyward Sword	Igual
2	The Last Story	Igual
3	Pandora´s Tower	Novedad
4	Mario Party 9	Sube
5	Monster Hunter Tri	Sube
6	Kirby´s Adventure Wii	Baja
7	Super Mario Galaxy 2	Baja
8	Donkey Kong Country Returns	Baja
9	Xenoblade	Baja
10	Call of Duty MW 3	Igual

LOS MEJORES DE DS

	Juego	
1	Inazuma Eleven 2	Igual
2	El Profesor Layton y la Llamada del Espectro	Igual
3	Kirby Mass Attack	Igual
4	Pokémon Ed. Blanca y Negra	Sube
5	Aliens Infestation	Baja
6	Zelda Spirit Tracks	Sube
7	Okamiden	Baja
8	Super Scribblenauts	Sube
9	Call of Duty MW 3 Defiance	Novedad
10	Sonic Colors	Sube

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

Seas amante del RPG o de la acción, o de las dos cosas, este mes tienes una cita ineludible con Pandora's Tower.



3 APUESTAS JAPONESAS



Pandora's Tower



CUENTO OSCURO
Acompaña a Aeron en su desesperado ascenso por las Trece Torres para salvar la vida de Helena.

The Last Story



FANTASIA FINAL...
El creador de Final Fantasy trae en exclusiva para Wii una historia de amor y RPG

Xenoblade



PARA EXPLORAR
El mundo más grande que existe en Wii está en este RPG de combates novedosos y enorme profundidad.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii
Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario & Sonic JJOO London 2012
SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89

Acción



Call of Duty MW 3
Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ilánzate con él al online!
Puntuación 88

Aventura + RPG



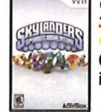
The Last Story
Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower N
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Skylanders Spyro's Adventure
Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84



Xenoblade Chronicles
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99

Varios



Boom Street
Square Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 jug. (4 online)
Juego de tablero tipo Monopoly con héroes de Dragon Quest y el Universo Mario, con toque de estrategia financiera.
Puntuación 81



Bit.Trip Complete N
Gaijin Games · 20,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La colección de los 6 juegos de la saga. Diversión arcade pura y simple, al ritmo de la música. Y a un gran precio.
Puntuación 86



Mario Party 9
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
La mejor fiesta que Mario ha protagonizado jamás: 80 minijuegos muy divertidos y siete variados tableros.
Puntuación 88



Selección DS

Mes de tranquilidad, perfecto para que recuperes clásicos instantáneos como Kirby o Inazuma Eleven 2.

3 APUESTAS DIFERENTES

Mario & Luigi





RPG A LO MARIO
Viaje al centro de Bowser presenta una mezcla de rol, acción y saltos como jamás se vio. Mario tenía que ser.

Super Scribblenauts



TÚ ESCRIBE...
...y el objeto que desees aparece en el juego. Super Scribblenauts es el juego de puzles más original.

Last Window



NOVELA POLICÍACA
Investiga, interroga y resuelve puzles en un juego policial de persolidad única y clara inspiración novelesca.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

N Nueva entrada · P Precio económico

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

Los 10 más import

El carisma de los héroes y villanos de la s



Desde el primer «Metal Gear» de NES, hemos ido controlando a diferentes protagonistas, en distintas épocas, creando una trama digna de una saga cinematográfica de primer orden. El reciente Metal Gear Solid 3D es el punto de partida cronológico de la historia, pero otros capítulos también han dejado personajes inolvidables. Estos son 10 de ellos, todos con papeles decisivos en los Metal Gear que hemos jugado en las consolas de Nintendo.

1 Naked Snake

Protagonista de MGS 3D, y modelo genético para los futuros "Snakes". Empezó su carrera en el ejército norteamericano como Boina Verde en los 50, donde The Boss lo acogió como discípulo, y juntos desarrollaron la técnica de lucha CQC. Toma su apodo (Snake) de la serpiente bíblica. Durante **Metal Gear Solid 3D** es aun un joven soldado de la Unidad Fox; los hechos del final de MGS 3D y vivencias posteriores le hicieron renegar del gobierno americano y acabó convirtiéndose en Big Boss, el villano de los primeros Metal Gear. Su obsesión ha sido siempre la lealtad.

2 The Boss

Esta mujer de armas tomar es uno de los personajes fundamentales de la aventura: además de ser hija de un importante miembro de Los Filósofos (organización creada tras la Primera Guerra Mundial con el objetivo de dominar el mundo en secreto), y fundadora de la poderosa unidad de élite Cobra. Es madre de Ocelot, así como la mujer más importante de la historia del ejército de los Estados Unidos, y ha tenido papeles decisivos en las batallas más cruciales que se recuerdan. Pero en **MGS3** ha traicionado a su país. ¿Cuáles son sus motivos?

3 Ocelot

El hijo de The Boss y The Sorrow (otro miembro de la unidad Cobra) ha pasado años de cautiverio a manos de Los Filósofos, e inicia en **MGS 3D** una relación larga de enfrentamientos y respeto con Snake. Por un lado, es el responsable de la pérdida de su ojo derecho, pero por otro, acaba siendo perdonado por éste en sus distintos enfrentamientos. Es fan de los revólveres clásicos americanos, sobre todo desde que se le atascó un arma automática. En **Snake Eater** le vemos como un joven comandante ruso, y su verdadero nombre es Adam Shalashaska.

NAKED SNAKE, HÉROE DE MGS 3D, ES EL FUTURO VILLANO BIG BOSS

4 Eva

Es una de nuestras más poderosas aliadas en **MGS 3D**, además de una amiga muy especial, que jugará un papel fundamental como madre de los futuros clones de Snake. En los acontecimientos de **Snake Eater 3D**, actúa como espía para el Ejército de Liberación Popular chino, haciéndose pasar por esposa de Sokolov. Es natural de Idaho y, como Naked Snake, fue discípula de The Boss.

5 Solid Snake

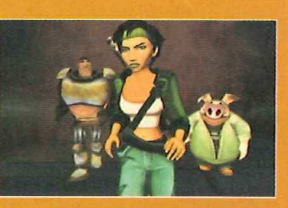
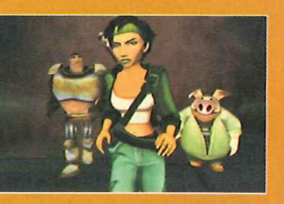
El principal héroe de la saga es, en realidad, uno de los clones de Naked Snake nacido en el proyecto Les Enfants Terribles, que tenía el objetivo de crear al soldado perfecto. De este proyecto nacen también sus "hermanos" renegados, Liquid Snake y Solidus

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES


pág 68 Pokémon Rojo Azul
Es la retro review del mes. Los primeros Pokémon vuelven a pasar por estas manos.



pág 72 10 juegos de aventureras
El top 10 se lo dedicamos a las chicas más aventureras, guerreras y cañeras de los juegos.

antes de Metal Gear

ga es legendario. He aquí a los más recordados.



Snake. Su auténtico nombre es David, es conocido como "el hombre que hace posible lo imposible" y "el ejército de un solo hombre", y sus hazañas son legendarias. Comenzó su carrera militar en los Boinas Verdes, pero luego fue asignado a la Unidad de Fuerzas Especiales FOXHOUND, inicialmente bajo la dirección de Big Boss antes de que éste revelase sus auténticas intenciones. En los diferentes capítulos de la saga ha impedido en varias ocasiones una catástrofe nuclear y detenido los planes de Big Boss o Liquid Snake, a la vez que ha descubierto la verdad sobre su origen y el destino de Big Boss.

6 Meryl

Esta valiente soldado era miembro de la unidad FOXHOUND cuando éstos inician la rebelión de Shadow Moses (en **Twin Snakes**). Meryl se mantiene leal a los Estados Unidos y es la primera agente enviada para detenerlos, aunque es capturada. Solid Snake la rescata, y la muchacha ayuda a Snake a desactivar la crisis. Entre los dos surge algo más que simple camaradería.

7 Otacon

Hal Emmerich, genio de la tecnología, era jefe del Proyecto Metal Gear REX en el complejo de Shadow Moses. Creía que su máquina iba a ser utilizada para la paz pero, cuando durante la crisis provocada por FOXHOUND conoce a Solid Snake, este le revela que su robot va a convertirse en una lanzadera nuclear. Hal se une a Snake y le brinda apoyo logístico. Tras el incidente, se convierte en su aliado en la lucha antiterrorista. Su apodo, otacon, viene de su pasión por el manga.

8 Gray Fox

Miembro de FOXHOUND, el mejor amigo de Snake durante su estancia en la unidad, acabaron traicionándole durante una misión (seguía órdenes secretas de Big Boss, a quien era leal). Snake le dio por muerto, pero durante el incidente de Shadow Moses, Fox reapareció como un ninja tecnológico que luchaba por sus propios intereses. Tras volver a enfrentarse a Snake y revelarle su identidad, murió ayudando a su amigo a detener al Metal Gear REX.

SOLID SNAKE ES UN CLON DE BIG BOSS... LO MISMO QUE LIQUID SNAKE



Kojima
El creador de la saga es todo un personaje también. Director de Kojima Productions, su última obra es Metal Gear Solid 3D Snake Eater.

9 Psycho Mantis

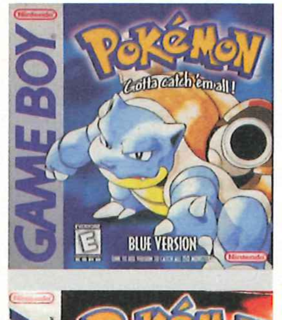
Uno de los agentes de FOXHOUND que tomaron Shadow Moses a las órdenes de Liquid Snake. Poseía increíbles capacidades telepáticas y telequinéticas. Se formó en la KGB pero, tras la caída del Muro de Berlín, se integró en el FBI. Investigando un caso penetró en la mente de un asesino y quedó irremediablemente trastornado. En Shadow Moses se enfrentó a Snake y leyó su mente, encontrando en ella un vacío vital con el que se identificó. Snake acabó derrotándole, y su último acto de redención fue revelarle cómo llegar al Metal Gear.

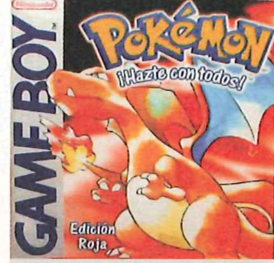
10 Liquid Snake

Uno de los "hermanos" de Solid Snake y su compañero en la FOXHOUND. Siempre sintió rencor porque pensaba que él había sido creado con los genes recesivos de Big Boss. Cuando se convirtió en líder de la unidad, se reveló y organizó el incidente de Shadow Moses. Su objetivo real era recuperar los genes de Big Boss para aplicarse terapia genética. Finalmente, murió mientras combatía a Snake.

RETRO REVIEW

¿Qué mejor forma de esperar las próximas ediciones de **Nintendo DS** que recuperando el inicio la serie?



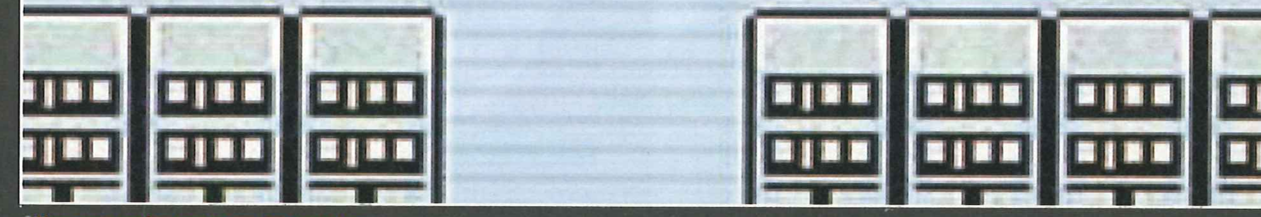


- RPG
- Nintendo/Game Freak
- Game Boy
- 1999
- 5.990 ptas
- 1 Jugador
- No disponible en CV

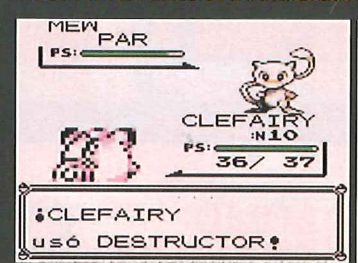
EN SU DÍA DIJIMOS...
"Luchar, explorar, coleccionar, intercambiar... los creadores de Game Freak han dado con la idea perfecta, y a la vista de los resultados en Japón, no hay duda de que les está funcionando."

NOTA: 93





Nos convertíamos en un entrenador que recorría el país de Kanto en busca de Pokémon salvajes y enfrentándose a multitud de entrenadores.







Los gráficos son sprites monocromos, pero el encanto de sus diseños hizo que los jugadores cayesen rendidos a su propuesta.

Pokémon Ed. Roja y Azul

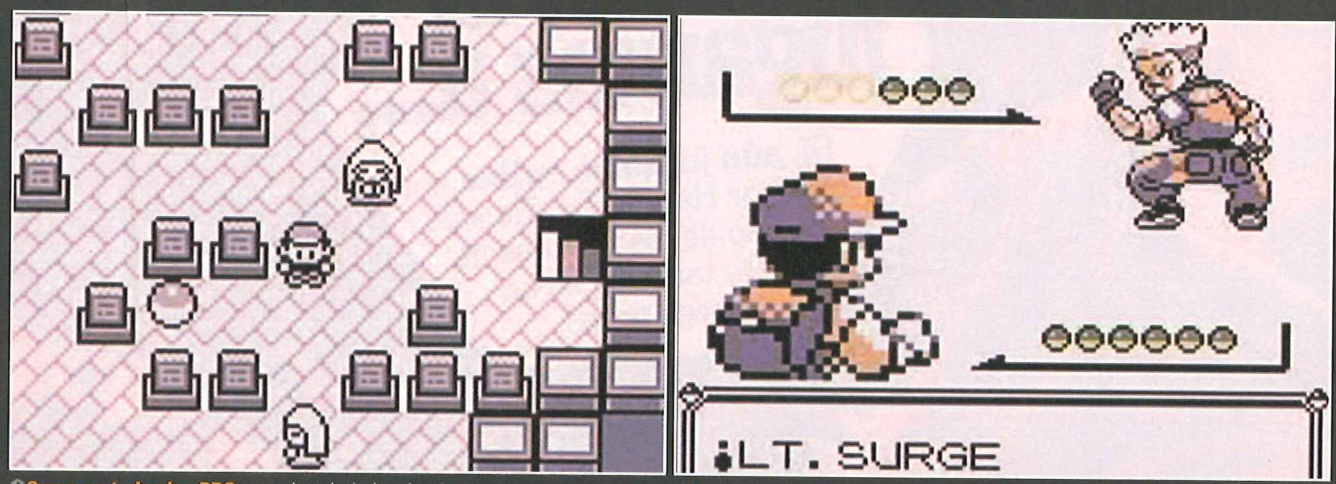
Estas 151 criaturas para coleccionar iban a cambiar el mundo.

La primera edición de Pokémon para Game Boy generó una fiebre pocas veces vista en el mundo de los videojuegos, dando lugar a una fructífera franquicia que mantiene todo su poder hoy en día: juegos, animes, películas y todo tipo de merchandising, por no mencionar que este juego fue, por si mismo, responsable de la venta de millones de consolas Game Boy.

¡Hazte con los 151 primeros!

El estudio Game Freak, con diseños de Satoshi Tajiri, creó para Nintendo un RPG de coleccionismo de monstruos que se lanzó en 1996 en versiones Verde y Roja. En su desembarco en Europa, en 1999, se editaron como ediciones Azul y Rojo. En la actualidad la cifra de Pokémon se encuentra en 649, pero en el inicio fueron 151 criaturas. Cada cartucho contaba con 11 Pokémon exclusivos de cada versión, y para obtener todos había que intercambiarlos con otros jugadores, a través de un cable. Esto supuso toda una revolución en los juegos de GB, ya que no solo había que jugar, sino además buscar a otros jugadores con los que intercambiar Pokémon. Esta brillante idea era la guinda de un RPG clásico donde el jugador colecciona y captura Pokémon, y crea con ellos un equipo de combate. Tras cada pelea los Pokémon ganan experiencia, suben de nivel e incluso evolucionan. Los combates, aleatorios y por turnos, cumplían a rajatabla los cánones del género (opciones en batalla, objetos, mejoras...), pero la gran cantidad de criaturas disponibles y sus diversas debilidades y puntos fuertes otorgaban al juego una notable profundidad estratégica. El





Como en todos los RPG es en las ciudades donde conseguimos nueva información, compramos objetos, conocemos personajes...

Los combates aleatorios por turnos introdujeron a muchos jugadores noveles en el género de los RPG. Aunque Pokémon era más que eso...

Una tercera edición

En el año 2000 se lanzó en Europa Pokémon Amarillo, revisión del juego con añadidos que acercaron la trama a las primeras temporadas del anime. Pikachu era el Pokémon inicial y había pequeñas variaciones en el desarrollo. Funcionó tan bien que desde entonces se revisaron todas las ediciones... con excepción de Blanco y Negro, del que no habrá nueva versión, sino secuela.



BULBASAUR, CHARMANDER Y SQUIRTLE ERAN LOS POKÉMON INICIALES

excelente diseño de personajes hizo que el juego superase todas las expectativas y se convirtiese en fenómeno de masas.

De Pokémon... ¡al cielo!

Aunque técnicamente se ha quedado viejo, sus gráficos monocromos conservan cierto encanto retro, y sus melodías se han quedado grabadas en muchos jugones. Pokémon es un juego apto para todos los públicos, con las dosis justas de exigencia jugona que lo hacen un reto digno de ser (re)descubierto.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Divertido como el primer día. Sus mecánicas se respetan en los juegos posteriores de la serie.

El acabado gráfico y sonoro es donde más se nota el paso de los años por este cartucho.

Nuestra opinión

Bueno para empezar

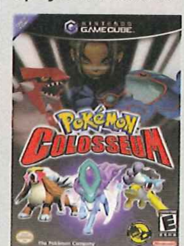
El primer Pokémon puso los cimientos de toda una franquicia. Su acabado en toscos sprites guarda un título que todavía te divertirá si decides echar una partida.



5 Datos



Satoshi Tajiri se encargó del diseño de las criaturas. Cuando presentó el proyecto, Miyamoto le apoyó sin fisuras.



Además de la serie principal, destacan los juegos que permitían jugar con los Pokémon de las portátiles en las consolas de sobremesa. Así N64, Cube y Wii tuvieron sus "spin offs".



Nintendo lanzó Pokemon Mini, una miniconsola con juegos exclusivos de Pokémon protagonizados por las criaturas más entrañables. Una curiosidad.



En japón está a punto de estrenarse el largometraje #15 de la saga. ¡Y son 4 las series de anime, con mas de 700 episodios emitidos!



El éxito de Pokémon tuvo imitadores. Entre los mejores, Dragon Quest Monsters de Enix, inspirado claramente en la idea del juego de Nintendo.

Todavía jugamos a...

Sí, aún jugamos online a Monster Hunter Tri. No sólo es uno de los mejores de Wii, también es un juego único.

Monster Hunter Tri

En Wii hay juegos grandes, juegos enormes... y después está Monster Hunter.



- RPG de acción
- Capcom
- Wii
- 2010
- 49,95 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJIMOS: "Necesitarás paciencia para llegar a lo más alto, pero disfrutarás cada instante".

NOTA: 95

El lanzamiento europeo de Monster Hunter Tri fue toda una declaración de intenciones por parte de Nintendo. Se produjo en primavera de 2010 y vino a decir "Eh, jugadores expertos, Wii es vuestra consola". La Gran N se había hecho con la distribución de la gran joya de **Capcom**, el mejor representante de una saga que levanta pasiones en Japón. Nintendo apuntaba de nuevo a **los más jugones**, y lo hizo con un título con tanto contenido que aun hoy lo disfrutamos en su modo online.

Cazar es una forma de vida

Seguro que sabes de qué va: **Monster Hunter Tri** es un RPG con combates en tiempo real en el que debemos cazar enormes bestias: dragones, dinosaurios, seres voladores, monstruos marinos... Como en todo RPG, tras cumplir una misión recibimos dinero y experiencia con la que mejorar a nuestro cazador (creado desde cero por nosotros). Pero lo que hace distinto a Monster Hunter Tri es que vencer a estas **enormes criaturas** es un reto que depende tanto de nuestra habilidad en el combate como de nuestras capacidades estratégicas. Cada bestia, además de ser poderosísima, tiene un comportamiento y características muy distintas. Por eso, es necesario **elegir bien el arma** (entre seis tipos distintos), la armadura y el equipo que llevemos. Y esto, solo para las primeras bestias. Porque para las más avanzadas harán falta además pundonor, un conocimiento perfecto de todos los recursos del juego (desde **trampas** a armas con efectos únicos) y paciencia para recoger todos los recursos necesarios para fabricar nuevo y más poderosos equipo. Ah, y luego están **las misiones online**... Que son todavía más duras.

La hermandad de cazadores

A día de hoy, mucho después de haber acabado un **modo Historia** para un jugador ya de por sí bastante largo, aun disfrutamos en **las misiones avanzadas**



Ediciones especiales SON MONSTRUOSAS

Nintendo lanzó 3 ediciones de MH, una de ellas con figura. Registrando el juego en Club Nintendo y reservándolo en Game conseguías otras dos.







1 Las bestias
Impresionante aspecto, animaciones ultrarrelistas y un comportamiento distinto y adaptado al hábitat. Cada monstruo del juego es un desafío.

2 El hábitat
Hay llanuras, bosques, volcanes, lagos... con especies propias de cada zona. El equipo que elijas debe adaptarse al terreno también.

3 Elige tu arma
Hay 6 clases, y según la que uses debes luchar de una u otra manera. Puedes fabricar las tuyas, así como tus armaduras o pociones.

4 Equipo variado
Pociones curativas, trampas, munición, bombas... Es imposible ser un cazador de élite si no sabes elegir y sacar provecho al equipo que llevas.

5 ¡Modo Online!
4 cazadores, compatibilidad con Wii Speak y la posibilidad de realizar un sinfín de estrategias. Cazar en compañía es una experiencia única.



LAS MISIONES ONLINE DE 6 ESTRELLAS SON EL MAYOR DESAFÍO JAMÁS JUGADO.

online, un desafío sólo disponible para cazadores de rango alto. Todas se centran en cazar una bestia de gran tamaño (un Rathalos, un Lagiacrus, un Barioth o una pareja de Uragaan), y superarlas requiere de equipos de cuatro jugadores bien coordinados y especializados en el uso de diferentes tipos de armas. Y después te esperan **las misiones de seis estrellas**, que no es que sean difíciles, sino lo siguiente. En muchas de ellas debes vencer a dos criaturas de gran tamaño, incluidos los dos monstruos más peligrosos del juego, exclusivos del modo online, el wyvern **Deviljho** y el dragón anciano **Alatreon**. Te advertimos que necesitarás mucha paciencia y esfuerzo para superarlas todas, pero es que incluso entonces te quedarán **retos por conseguir**: desde nuevas armas y armaduras a lograr los retos secundarios de cada misión, algo que podría llevarte toda una vida. Así que, si ya lo tienes, no dudes en retomar esos retos (muchos) que seguro que aun te quedan por hacer. Y si no, pues no sabemos a qué esperas: es **uno de los mejores** juegos de la historia de Wii, y quizá el más duradero.

Cómo se puntuó

IGN
El mejor Monster Hunter hasta la fecha. Una experiencia de rol de acción única y absorbente **88**

REVISTA OFICIAL UK
Tiene los mejores monstruos, las armas más grandes y el mejor online de Wii. **91**

FAMITSU
Mezcla por igual lo nuevo y lo viajo, lo refina, lo hace más profundo y lo eleva a lo más alto. **40/40**

HOBBY CONSOLAS
El modo Offline es sobresaliente, pero los combates online van un paso más allá. **93**

Segunda opinión



JUAN CARLOS GARCÍA
Lo probé nada más salir. Y lo dejé. No logré sacar tiempo. Ahora lo he vuelto a recuperar, y me ha absorbido.



RUBÉN GUZMÁN
Monster Hunter Tri es el juego más *hardcore* que ha pasado por Wii. Y, si perseveras y profundizas, lo convertirás en un placer único.

10 juegos de aventureras

Todas estas chicas han triunfado en un mundo de hombres. Porque ellas lo valen, aquí este pequeño homenaje.

1 Metroid

(NES, Nintendo, 1986) El inicio de una de las mejores sagas de la historia. El mayor asombro fue al final, al descubrir que Samus es una mujer.

La primera fue...
Ms. Pac-Man es la primera prota de videojuego femenina. Pero Namco no lanzó su juego para NES hasta 1993...

2 Street Fighter II

(SNES, Capcom, 1992) Chun Li era la única luchadora de este título, y su carisma la convirtió en un personaje emblemático de la saga.

3 Perfect Dark

(N64, Rare, 2000) En su momento más alto, Rare creó a Joanna Dark, superagente futurista, y protagonista de un shooter de calidad perfecta.

4 Tomb Raider

(GBC, Eidos, 2000) Lara tardó en debutar en Nintendo, pero lo hizo con un juego de plataformas 2D en el que cumplía perfectamente.

5 Eternal Darkness

(GC, Silicon Knights, 2002) Entre los protas de este juego de terror de culto, Alex Roivas se abría camino contra dioses monstruosos.

6 Beyond Good and Evil

(GC, Ubisoft, 2003) Este otro juego de culto trajo a Jade, una reportera en un mundo de fantasía lleno de mazmorras "zeldianas" por explorar.

7 Super Princess Peach

(DS, Nintendo, 2006) La habíamos manejado en muchos juegos, y por fin a Peach le llegó el turno de protagonizar su propio plataformas.

8 NyxQuest

(Wii, Over The Top, 2007) Un estudio español creó esta maravilla protagonizada por Nyx, la chica alada que rescata a Icaro.

9 Shantae

(DS, WayForward, 2010) Shantae es una linda genio capaz de asumir forma animal. Debutó en GBC, pero nos enamoró en DS.

10 RE Revelations

(3DS, Capcom, 2012) La protagonista más emblemática de la saga Resident acaba de volver con un juego de terror maravilloso para 3DS.



10 curiosidades de Smash Bros

1 La primera edición no estaba previsto que se distribuyese fuera de Japón, pero su enorme éxito hizo que se lanzase también en EEUU y Europa.

2 La idea original, de Satoru Iwata y Masahiro Sakurai, se titulaba Dragon King: El Juego de Lucha. En este prototipo se estableció el novedoso sistema de juego, posteriormente se añadió el concepto "figuras de Nintendo"... ¡y nació una nueva súper saga!

3 Sólo 12 personajes nos acompañan desde el primer SSB: Mario, Luigi, Link, Samus, Pikachu, Yoshi, Fox McCloud, Donkey Kong, Kirby, Captain Falcon, Ness y Jigglypuff. En total, han aparecido 51 personajes controlables, 35 de ellos (récord) en la edición de Wii. Es la saga en la que más personajes de Nintendo se cruzan.

4 Solo existen versiones en N64, GC y Wii, donde podemos adquirir el primer juego en la Consola Virtual. De hecho, es una saga muy joven que debutó en N64 en noviembre de 1999.

5 El título japonés viene a significar "Gran Batalla Smash Brothers", y los nombres originales de Melee y Brawl, corresponden a Deluxe y X respectivamente.

6 Rompió con todo con su revolucionario sistema: un solo round, porcentajes de desplazamiento en lugar de barra de vida, y mezcla direcciones con botones.

7 La saga ha vendido más de 23 millones de unidades en todo el mundo.

8 El contenido de vídeo de Brawl era tan amplio que fue el primer disco de Wii en usar doble cara: más de 9 Gb de juegazo.

9 El modo online y el editor de escenarios fueron los aportes de la edición de Wii; además contó con un modo aventura completísimo y personajes no nintenderos como Sonic y Snake.

10 Wii U y 3DS tendrán su versión de Super Smash Bros. De momento es lo único que podemos confirmar.

El túnel del tiempo

No nos hemos empeñado en poner todas las portadas de Mario Kart de nuestra historia... pero desde luego empieza a parecerlo.

Diciembre 1996 Nº 49

VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 49 - 350 PTAS

Previews: DKC 3, Tintín 2, NBA Live '97, Prince of Persia 2

DOSSIER Así serán los juegos de lucha del futuro: KI Gold, SF Alpha 2, MK Trilogy

¡¡Primeras imágenes!! Mario Kart llega a N64

Regalamos mochilas, riñoneras y bolsas de Tintín

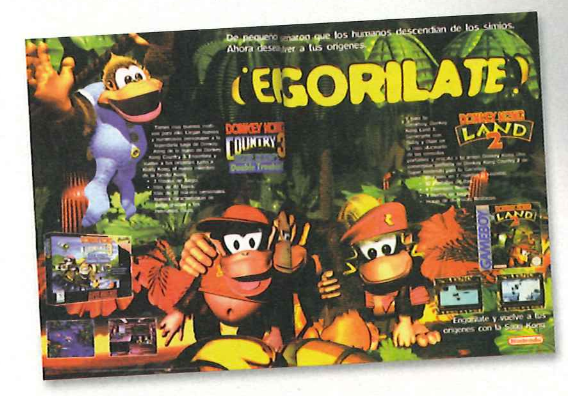


La portada

Mario Kart llega a N64. Era la noticia del año y tenía que estar en nuestra portada. Mario Kart se acercaba a la todopoderosa N64, con un cartucho de 96 megas diseñado con mimo y pasión, que ponía en la línea de salida a 8 pilotos encorajinados y poco prudentes.

La página de publicidad

ENGORÍLATE con DKC3. Los monos de Rare y Nintendo lo dominaban todo. O sea que lo de engorilarse era más bien un mensaje a la competencia. Nosotros lo disfrutábamos.



Alineación. Lo que más nos gustaba en 1996.

1



DKC3. Lo fichamos como el juego perfecto, con un porcentaje de 100%. Sí, la perfección era así de "mona".

2



La era del 64. Todo tenía detrás el número 64 de N64. Era la moda: Mario Kart, Wave Race, Starfox, Pilotwings...

3



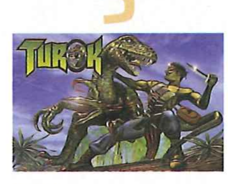
Mario 64. También tenía detrás el 64, pero podría haberse llamado REVOLUCIONARIO. Porque lo cambió todo.

4



TITUS. La compañía de moda. Suyos eran Realm, Oscar, Whizz, Ardy Lightfoot y Prince of Persia 2.

5



Turok. Un mito, creado por Iguana software. El 4 de marzo de 1997 se inauguraba en Nueva York el bulevar Turok.

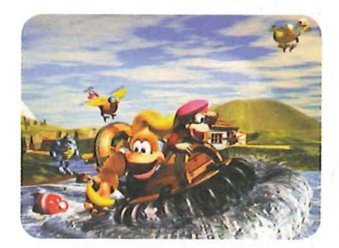
6



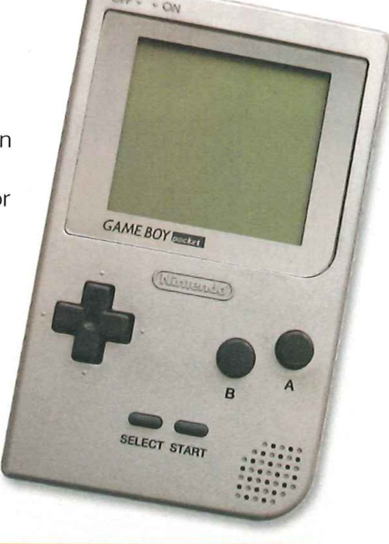
Kirby. Con este Fun Pack (o Super Star) le llegó la hora de dar a conocer su lado más "minijueguil".

El precio de la vida

Game Boy Pocket se estrenaba a 9.990 ptas (60€). Una selección de títulos para Super Nintendo bajaba su precio a 9.990 ptas (DKC 3 y Kirby's Fun Pack entre otros), mientras la serie Classics salía por las 5.990 ptas (Super Street Fighter II, DKC o El Rey León).







Los protagonistas del mes



Donkey Kong Land 2
Un 97 en gráficos y entretenimiento. Renders exquisitas, movimientos rápidos y fiables, con Diddy y Dixie como pareja de moda.



Tintín y el Templo del Sol
Tras el misterio del Tíbet, le tocó el turno a esta aventura basada en dos populares cómics: las siete bolas de cristal y el templo del sol.



NBA Live 97
Era la preview del mes. Tenía las plantillas actualizadas de los 29 equipos, con basket callejero en plan 2 contra 2 o 3 contra 3.



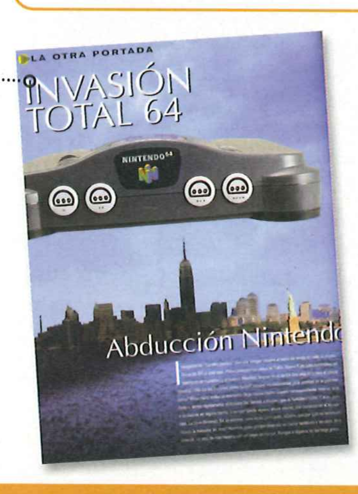
Prince of Persia 2
Lo traía Titus, con un esquema plataformero, más de habilidad que de acción. Gráficos detallados, limpitos y coloristas.



Lucha del siglo XXI
KI Gold, SF Alpha 2, MK Trilogy... en un reportaje impactante. ¡¡SF Alpha 2 venía con la vitola de juego de lucha definitivo para SNES!!



FIFA 97 Gold Edition
24 megas de fútbol total (incluía también fútbol indoor) hecho por Rage Software para EA. Buena versión de SNES, regular para GB.



La otra portada

Era el nombre de una sección que incluimos durante algunos números en el interior de portada. Y la estrenamos precisamente con una composición así de chula: con la invasión de Nintendo 64. No era por dar miedito, solo avisábamos de la que se nos venía encima. De la que se le venía encima al mundo. Y así fue. Menuda avalancha de juegos, estrenos, personajes, héroes y novedades que pudimos ver y disfrutar en solo unos meses. Se abría la era de Nintendo 64.

De abril de 1994 a enero de 1999, mis recuerdos



Javier Abad
Sub-director de Hobby Consolas

4 años y 10 meses. Suena como una condena, pero el tiempo que pasé en "la-revista-antes-conocida-como-Nintendo Acción" fue todo lo contrario. O quizá es que mi memoria es selectiva y ha borrado los agobios de los cierres para quedarse solo con los buenos momentos. Entré en abril del 94, una época marcada por el duelo entre Nintendo y Sega, cuando Super Nintendo estaba en la cresta de la ola, y la dejé en enero del 99, con Nintendo 64 en pleno apogeo y afrontando la lucha con una nueva y potente competidora: PlayStation. Fijaos si tuve tiempo de disfrutar siguiendo de cerca la actualidad nintendera...

¿Con qué juego me quedaría si tuviera que elegir uno de los muchos que pasaron por mis manos? Super Mario 64, no tengo ninguna duda, ¡y eso que me tocó hacer la guía! El genial fontanero es mi personaje favorito, y por eso me encanta que siga dando tantas alegrías a los lectores de la revista. Pensándolo bien, en eso se parece a Juan Carlos, su director, otro "personaje" que lleva al pie del cañón desde el primer número. Yo le considero mi maestro en esto de hacer revistas de videojuegos (él no lo sabe, guardadme el secreto) y de nuestra relación solo os puedo decir una cosa: pocos jefes son tan cercanos que acaban convirtiéndose en tu mejor amigo.

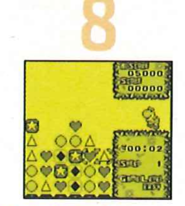
Pero más allá de mi experiencia personal, tengo claro que la clave para que la revista haya aguantado tantos años está en el empeño de todos los que antes o después hemos trabajado en ella por haceros sentir la magia de Nintendo. Ese es su gran éxito, y espero que dure muchos años más.

PD: Me ha encantado volver a escribir aquí. ¡Me sigo sintiendo como en casa!

7

King of Fighters 95. 15 luchadores en solitario o versus, con buenas animaciones, dinámico y rápido como ninguno.

8



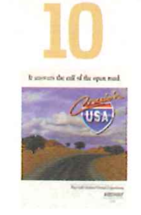
Tetris Attack. Un bombazo también para Game Boy. Vamos, que se llevó un 94. Por algo es el rey del puzle.

9



Nintendo 64. Por 29.990 ptas. Con el eslogan de 'Entra en juego', prometía Anti-aliasing, Z Buffering, Tri linear interpolation...

10



Los coches. Empezando por Cruis'n USA, y con Rev Limit, Multiracing Championship, Top Gear Rally... ¡Brrrooooommm!

11



Goldeneye 007. Un prodigio de la ingeniería del videojuego al alimón entre Nintendo y Rare. Empezaba la leyenda...



Heroes of Ruin nos permitirá elegir entre cuatro tipos de personajes, aunque luego los personalizaremos.



El Pistolero, equipado con pistolas futuristas, será el mejor a distancia. Cada clase tendrá su arma.

3DS · RPG DE ACCIÓN · N-SPACE · VERANO

Heroes of Ruin

Saquear mundos fantásticos es mucho más divertido jugando online.



Primer Contacto

Heores of Ruin es un juego que va calando poco a poco. Tras superar el nivel y mejorar a tu personaje, juegas otro, y otro, y otro... este título pueden **engancharte** como ninguno a tu 3DS.

Los cuatro mercenarios más duros de la ciudad de Nexus se van a unir para romper el maleficio que padece el gobernador Atraxis. Su motivación es el dinero, pero no saben que su misión va a implicarles en un conflicto que puede acabar en guerra y que les obligará a sacar un lado heroico que ni ellos conocen. Qué trama de lo más sugerente tiene el juego de acción y rol más prometedor de 3DS.

Diabólicamente divertido

El estudio de desarrollo estadounidense n-Space tiene casi listo un juego de espada y brujería de esos que enganchan como ninguno: primero tendremos que elegir nuestro personaje entre cuatro tipos: el pistolero, el espadachín justiciero, la hechicera y la bestia salvaje. Esta selección ya marcará el tipo de arma y habilidades de las que dispondremos, aunque luego podremos retocar el aspecto de nuestro personaje. Así nos lanzaremos a recorrer mazmorrescos escenarios, acabando con todo monstruo viviente, recogiendo armas, dinero y equipo. Es decir saqueando para mejorar a nuestro personaje al más puro estilo de clásicos del RPG de acción como Diablo. Pero lo mejor es que este estilo de juego podrás disfrutarlo con otros tres jugadores en red local y online. Todo, con unos gráficos de calidad y una ambientación fantástica que añadirá toques futuristas a la espada y brujería. Súmale que el juego incluirá chat de voz para hablar con los otros jugadores y nuevas misiones descargables vía SpotPass diariamente y comprenderás por qué estamos convencidos de que este juego será una de las grandes sorpresas del año.

Primera impresión

- Pelea, saquea, mejora... ¡mola!
- Que no te funcione tu conexión...



Habrá lugares para recuperar fuerzas, comprar y mejorar al personaje.



La cámara alejada nos permitirá disfrutar de los bellos escenarios.

En las mazmorras habrá monstruos de todos los tamaños. Cuanto más grandes, más recompensa.



3DS ➲MUSICAL ➲SQUARE-ENIX ➲VERANO

Theatrhythm
Final Fantasy

Final Fantasy cumple 25 años, y lo celebra con música.



Primer contacto

Un divertido juego musical pero, sobre todo, un **sentido homenaje** a la saga. Muchos fans llorarán de emoción con él.

La muerte de Aeris, el baile de Riona y Squall o la ceremonia de purificación de Yuna son escenas que han quedado grabadas en las retinas de millones de jugadores. Y gran parte del mérito lo tienen los inolvidables temas musicales que las acompañaban. Pues bien, ahora un juego va a recopilar 70 temas de la saga Final Fantasy (incluidas las mayores obras maestras de Nobou Uematsu) para que juguemos con ellas.

Música... y un poco de rol

Theatrhythm Final Fantasy será un juego musical en el que seguiremos el ritmo con el stylus. Sus melodías estarán sacadas de los capítulos del I al XIII de la saga Final Fantasy: no se incluyen spin-offs como Final Fantasy X-II o los Crystal Chronicles, pero aun así la selección musical será impresionante. En el principal modo de juego, llamado Series, formaremos un equipo de 4 personajes (a elegir entre un protagonista de cada juego). Tras cada prueba ganaremos experiencia y equiparemos a nuestro equipo con items que nos dotarán de pequeñas ventajas, como por ejemplo perder menos vida al fallar una nota, o que sea más fácil hacer críticos. Pero, al margen de este original planteamiento, el desarrollo es el clásico de los juegos de ritmo: en pantalla aparecen una serie de guías, y basándonos en ellas y el ritmo de la música pulsamos en la pantalla en el momento justo. Eso sí, hay tres tipos







Theatrhythm Final Fantasy recoge 70 temas de los capítulos del I al XIII de la saga, y nos reta a seguir el ritmo. Además, recupera vídeos clásicos de los juegos.

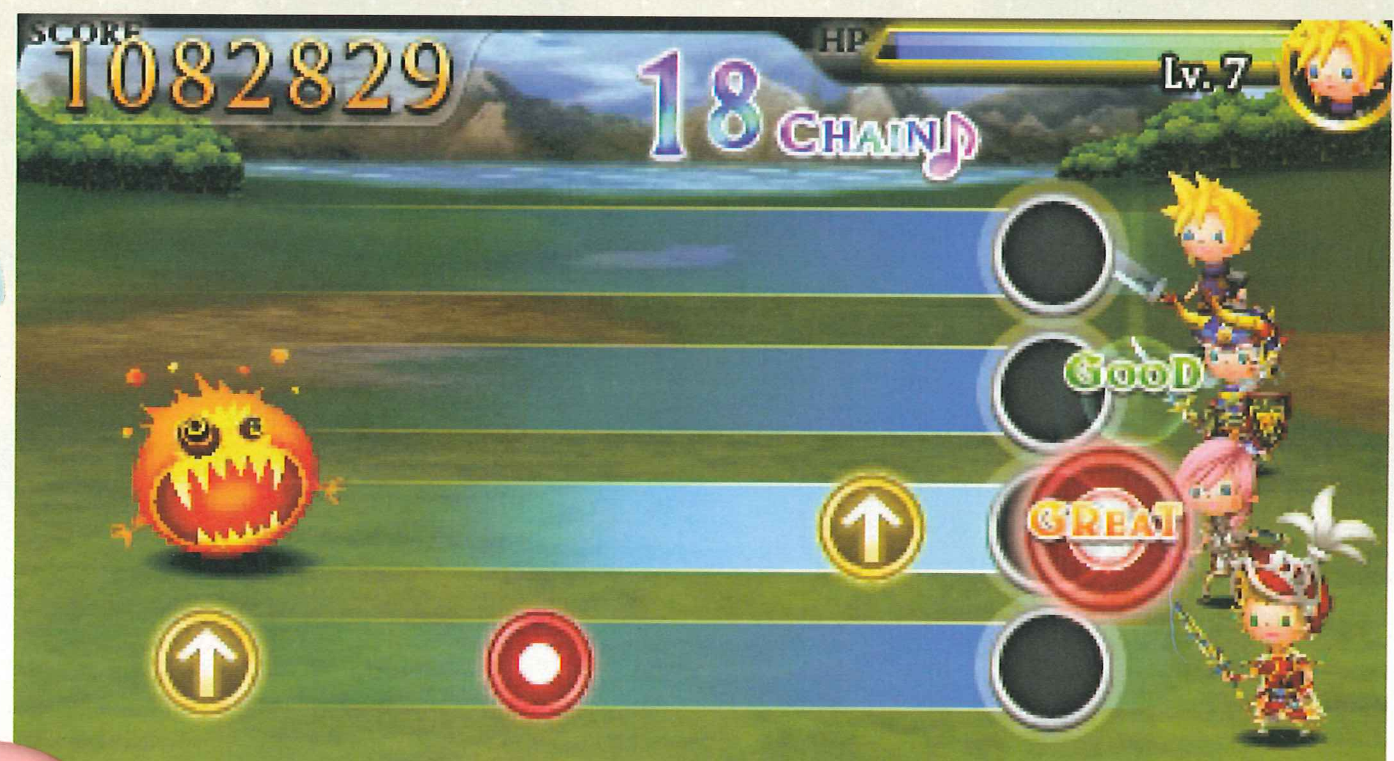


El juego incluye un curioso modo Series que añade toques roleros: elegimos cuatro personajes de la saga y, tras cada prueba musical, ganamos puntos para mejorarlos.

SÓLO EN 3DS

El juego es exclusivo de nuestra consola, y se juega con la táctil: pulsar con el stylus en el momento justo será la acción básica en todos los modos y escenas.





LOS MEJORES TEMAS DE LA SAGA SON AHORA DESAFÍOS MUSICALES

de escenas: batallas que simulan los combates del juego elegido, vídeos de los juegos y caminos por lo que vemos avanzar a un personaje, y en los que se añade la necesidad de seguir la linea del tono de la música con el stylus.

El poder de la fantasía

Final Fantasy añadirá modos multijugador y varios niveles de dificultad (los más difíciles serán un reto para expertos). Pero lo que más gustará a los fans será el museo con extra de toda la saga. Y es que 25 años de juegos dan para muchos recuerdos.

Primera impresión

- Una selección musical suprema.
- ¿Demasiados juegos de ritmo?



Pulsar en la décima exacta asegura crítico y máxima puntuación.



Cada juego tiene 3 escenas jugables y varios niveles de dificultad.



3DS ➲ TERROR ➲ TECMO KOEI ➲ 2012

Spirit Camera

3DS será tu herramienta para contactar con el más allá.



Primer contacto

Sin duda, la mecánica del juego sorprende (y asusta) desde el minuto uno. Y la ambientación va a estar a la altura.

Resident Evil es la saga de terror más famosa, Silent Hill la que ha generado un mayor fenómeno de culto, pero Project Zero... es la que da más miedo. Y ahora, la compañía creadora de esa serie (que, por cierto, llegará a Wii este año con Project Zero II: Wii Edition) presentan en 3DS un spin-off de esta serie que, además, utiliza el giroscopio y las opciones de Realidad Aumentada como ningún juego de terror hasta la fecha...

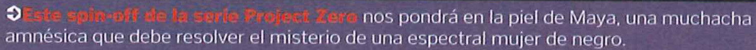
¿Hay alguien ahí?

Spirit Camera: La Memoria Maldita, nos meterá en la piel de Maya, una joven amnésica que explorará una mansión con el objetivo de recuperar la memoria y descubrir el secreto de una espectral mujer de negro. Y, para avanzar en su misión, registraremos las habitaciones de la casa de la manera más original: moviendo la consola a nuestro alrededor para ver todo el escenario y localizar objetos, pistas... y fantasmas. Sí, los espíritus pueblan toda la casa, y la manera de exorcizarlos será esperar que se acerquen a nosotros y fotografiarlos justo cuando estén a punto de atacarnos... ¿crees que tendrás el valor suficiente para esperar hasta el último momento?

La otra manera de avanzar en la aventura será examinar con la






Este spin-off de la serie Project Zero nos pondrá en la piel de Maya, una muchacha amnésica que debe resolver el misterio de una espectral mujer de negro.



La manera de acabar con los fantasmas será buscarlos moviendo la consola, apuntarles y sacarles una foto justo cuando estén a punto de atacarnos.

TERROR REAL

El uso del giroscopio para buscar fantasmas y de la Realidad Aumentada para examinar el libro espectral que viene con el juego serán sus dos innovaciones.



EN 3DS VIVIREMOS UN JUEGO DE TERROR NOVEDOSO Y DISTINTO

cámara de la consola el librito de 16 páginas que acompaña al juego, un álbum de fotos sobrenaturales que, gracias a la Realidad Aumentada, cobrarán vida cuando no te lo esperes.

Terror japonés

Además de su innovadora propuesta, la otra baza de Spirit Camera será un apartado gráfico y, sobre todo, sonoro, que no tendrá que envidiar al mejor cine de horror nipón. Y, para relajarnos de tanto susto, podrás jugar algunos minijuegos... aunque, si yo fuese tú, ni siquiera en ellos bajaría la guardia.

Primera impresión

- **No hay un juego de horror igual**
- **Que te dé demasiado miedo.**



La ambientación, de puro horror nipón, nos helará la sangre.



Habrá minijuegos tan terroríficos como la propia aventura.

Próximo número

SE ACERCA UN RPG MUY FIERO

Heroes of Ruin

La próxima conquista 3D

El juego del que más oirás hablar es para 3DS y mezcla acción, RPG, cooperativo online, actualización de misiones... te lo descubrimos en el próximo número.

GUÍA DE TRUCOS

INAZUMA ELEVEN 2

Los fichajes más buscados, la estrategia para ganar y todos los secretos, sólo en el próximo número.



LA REVIEW

Mario Tennis Open



Después del reportaje de este mes, nuestros expertos lo han jugado de arriba abajo. ¿Sabes qué nota le pondrán?

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Subdirector de Arte
Augusto Varela
Redactor Jefe
Rubén Guzmán
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán, Patricia Gamo, Jorge Puyol

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

DISFRUTA CON LA REVISTA OFICIAL **Nintendo®** DE

LAS AVENTURAS DE

TINTIN

★ EL SECRETO DEL UNICORNIO ★



Y GANA UNO DE ESTOS PREMIOS:

1 Pack BluRay + peluche Milú



2 Packs con BluRay + petate



3 Packs con BluRay + set figuras de acción



PARTICIPA Y GANA, ES MUY FÁCIL:

Envía un sms **27363** poniendo: nintendo (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej: **nintendotintin** (espacio) **genial** (espacio) **pacoruiz c/lopez4 cadiz**

Coste SMS: 1,42 euros IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. **Promoción válida de 16 de abril a 15 de mayo de 2012.**

BASES DEL CONCURSO 1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido. 2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange. 3. Los premios no serán canjeables por dinero. 4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. 5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España. 6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo. 7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de mayo de 2012 Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales








nickelodeon MOVIES